

501P0737 US00

#4

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 5月15日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-147476

出 願 人

Applicant (s):

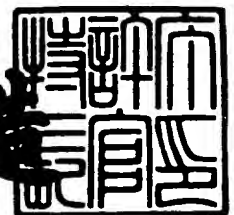
ソニー株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 3月23日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



【書類名】 特許願

【整理番号】 0000431603

【提出日】 平成12年 5月15日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06F 3/14

【発明の名称】 再生装置、再生方法及び記録媒体

【請求項の数】 24

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社
内

 【氏名】 坂田 純一郎

【特許出願人】

 【識別番号】 000002185

 【氏名又は名称】 ソニー株式会社

 【代表者】 出井 伸之

【代理人】

 【識別番号】 100102185

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 多田 繁範

 【電話番号】 03-5950-1478

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 047267

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 9713935

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 再生装置、再生方法及び記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、コンテンツ群の各コンテンツに部分的に再生する部位を設定すると共に、前記コンテンツ群より順次コンテンツを選択し、

該選択したコンテンツに設定した前記部分的に再生する部位を順次再生することを特徴とする再生装置。

【請求項 2】

前記部分的に再生する部位間に所定の効果音を介挿して再生することを特徴とする請求項 1 に記載の再生装置。

【請求項 3】

前記部分的に再生する部位間毎に、複数の効果音から不規則な選択により 1 つの効果音を選択し、前記部分的に再生する部位間に該選択した効果音を介挿して再生する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の再生装置。

【請求項 4】

前記コンテンツ毎に、所定の基準時間を基準にして前記再生時間を不規則に変する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の再生装置。

【請求項 5】

前記切り出しのパターンを選択可能とした

ことを特徴とする請求項 1 に記載の再生装置。

【請求項 6】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、

前記効果音を前記切り出しのパターンに応じて切り換える

ことを特徴とする請求項 2 に記載の再生装置。

【請求項 7】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、
前記効果音と前記切り出した部位との接続を、前記切り出しのパターンに応じて切り換える
ことを特徴とする請求項 2 に記載の再生装置。

【請求項 8】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、
前記複数の効果音を前記切り出しのパターンに応じて切り換える
ことを特徴とする請求項 3 に記載の再生装置。

【請求項 9】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、
前記効果音と前記切り出した部位との接続を、前記切り出しのパターンに応じて切り換える
ことを特徴とする請求項 3 に記載の再生装置。

【請求項 1 0】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、
前記部分的に再生する部位を前記切り出しのパターンに応じた効果により再生する
ことを特徴とする請求項 1 に記載の再生装置。

【請求項 1 1】

少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、コンテンツ群の各コンテンツに部分的に再生する部位を設定すると共に、前記コンテンツ群より順次コンテンツを選択し、
該選択したコンテンツに設定した前記部分的に再生する部位を順次再生する
ことを特徴とする再生方法。

【請求項 1 2】

前記部分的に再生する部位間に所定の効果音を介挿して再生する
ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の再生方法。

【請求項 1 3】

前記部分的に再生する部位間毎に、複数の効果音から不規則な選択により 1 つの効果音を選択し、前記部分的に再生する部位間に該選択した効果音を介挿して再生する

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の再生方法。

【請求項 1 4】

前記コンテンツ毎に、所定の基準時間を基準にして前記再生時間を不規則に変える

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の再生方法。

【請求項 1 5】

前記切り出しのパターンを選択可能とした

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の再生方法。

【請求項 1 6】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、

前記効果音を前記切り出しのパターンに応じて切り換える

ことを特徴とする請求項 1 2 に記載の再生方法。

【請求項 1 7】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、

前記効果音と前記切り出した部位との接続を、前記切り出しのパターンに応じて切り換える

ことを特徴とする請求項 1 2 に記載の再生方法。

【請求項 1 8】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、

前記複数の効果音を前記切り出しのパターンに応じて切り換える

ことを特徴とする請求項 1 3 に記載の再生方法。

【請求項 1 9】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、

前記効果音と前記切り出した部位との接続を、前記切り出しのパターンに応じて切り換える

ことを特徴とする請求項 1 3 に記載の再生方法。

【請求項 2 0】

前記切り出しのパターンを選択可能とし、

前記部分的に再生する部位を前記切り出しのパターンに応じた効果により再生する

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の再生方法。

【請求項 2 1】

グループ化されたコンテンツを再生する再生手順を記録した記録媒体において

前記再生手順は、

少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、前記各コンテンツに部分的に再生する部位を設定すると共に、順次コンテンツを選択し、

該選択したコンテンツに設定した前記部分的に再生する部位を順次再生することを特徴とする記録媒体。

【請求項 2 2】

前記再生手順は、

前記部分的に再生する部位間に所定の効果音を介挿して再生する

ことを特徴とする請求項 2 1 に記載の記録媒体。

【請求項 2 3】

前記再生手順は、

前記部分的に再生する部位間毎に、複数の効果音から不規則な選択により 1 つの効果音を選択し、前記部分的に再生する部位間に該選択した効果音を介挿して再生する

ことを特徴とする請求項 2 1 に記載の記録媒体。

【請求項 2 4】

前記再生手順は、

前記コンテンツ毎に、所定の基準時間を基準にして前記再生時間を不規則に変する

ことを特徴とする請求項 2 1 に記載の記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、再生装置、再生方法及び記録媒体に関し、例えばパーソナルコンピュータによりオーディオデータを再生する場合に適用することができる。本発明は、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、各コンテンツを切り出して連続して再生することにより、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することができるようにする。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

従来、パーソナルコンピュータにおいては、例えばユーザーによるプレイリストの登録を受け付け、このプレイリストに従って、ハードディスク装置に記録したコンテンツであるオーディオデータを再生することができるようになされている。

【0 0 0 3】

【発明が解決しようとする課題】

ところでこのようなプレイリストに従った再生においては、プレイリストに記録された順序によるオーディオデータの再生に加えて、いわゆるランダム再生があり、これにより同一のプレイリストに従って再生する場合でも、再生する都度、異なる曲順により再生してユーザーを飽きさせないようになされている。

【0 0 0 4】

しかしながらこのようなランダム再生にあっても、結局、飽きられてしまう場合がある。これによりこのような再生方法の他に、別の方法によりこれらのコンテンツを再生することができれば、この種の再生装置の使い勝手を一段と向上できると考えられる。

【0 0 0 5】

本発明は以上の点を考慮してなされたもので、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することができる再生装置、再生方法、再生手順を記録した記録媒

体を提案しようとするものである。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

かかる課題を解決するため請求項 1 又は請求項 1 1 の発明においては、再生装置又は再生方法に適用して、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、コンテンツ群の各コンテンツに部分的に再生する部位を設定すると共に、コンテンツ群より順次コンテンツを選択し、該選択したコンテンツに設定した部分的に再生する部位を順次再生する。

【 0 0 0 7 】

また請求項 2 1 の発明においては、再生手順を記録した記録媒体に適用して、この再生手順が、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、コンテンツ群の各コンテンツに部分的に再生する部位を設定すると共に、コンテンツ群より順次コンテンツを選択し、該選択したコンテンツに設定した部分的に再生する部位を順次再生するようにする。

【 0 0 0 8 】

請求項 1 又は請求項 1 1 の構成によれば、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、コンテンツ群の各コンテンツに部分的に再生する部位を設定し、この部分的に再生する部位を順次再生することにより、テレビ、ラジオ等におけるダイジェストのようにコンテンツを再生することができる。

【 0 0 0 9 】

これにより請求項 2 1 の構成によれば、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することができる再生手順を記録した記録媒体を得ることができる。

【 0 0 1 0 】

【発明の実施の形態】

以下、適宜図面を参照しながら本発明の実施の形態を詳述する。

【 0 0 1 1 】

(1) 実施の形態の構成

(1-1) 全体構成

図 1 は、本発明の実施の形態に係るパーソナルコンピュータを示す斜視図である。このパーソナルコンピュータ 1 は、通常のノート型パーソナルコンピュータと同様に、外観上、本体 2 側に操作キー 3、ポインティングデバイス 4、モデム端子 5 等が配置され、また蓋 6 側には液晶表示パネル 7 を配置して構成される。さらにこのパーソナルコンピュータ 1 は、本体の側方にジョグダイヤル 8 が配置され、液晶表示パネル 7 の上方には CCD カメラ 9 が配置されるようになされている。なおここでジョグダイヤル 8 は、矢印 B により示すように押圧操作によるスイッチとしての機能をも有する回転操作子であり、本体 2 の側方より僅かに突出するように配置された円板状の回転操作子 8 A を矢印 A により示すように回転して、所定方向へのマウスの操作等と同様の操作を実行できるようになされている。

【 0 0 1 2 】

図 2 は、このパーソナルコンピュータ 1 の構成を示すブロック図である。パーソナルコンピュータ 1 は、I S A (Industry Standard Architecture) バス 1 1 に各種インターフェースが接続され、この I S A バス 1 1 を介して操作キー 3 の操作、電源の異常等が中央処理ユニット 1 2 に通知される。

【 0 0 1 3 】

すなわちパーソナルコンピュータ 1 において、I/O コントローラ 1 3 は、I S A バス 1 1 との間で、英数字キー等による操作キー 3 のインターフェース、赤外線ポート 1 5 に接続される赤外線による通信ユニットのインターフェース、フラッシュメモリ 1 6 のインターフェースを構成する。またパーソナルコンピュータ 1 は、電源供給充電制御回路 1 8 の制御により、外部電源コネクタ 1 7 を介して入力される電源又はバッテリー 1 9 により動作し、また外部電源コネクタ 1 7 を介して入力される電源によりバッテリー 1 9 を充電し、I/O コントローラ 1 3 は、この電源供給充電制御回路 1 8 とのインターフェースを構成する。また I/O コントローラ 1 3 は、操作パネル上に配置された発光ダイオード (L E D) 2 0 の駆動回路を構成し、さらには座標入力手段であるスティック式ポインティングデバイス 4 のインターフェース、マウスの右クリック、左クリック等の操作子に対応する左、右及びセンタボタン 2 2 のインターフェースを構成する。また I/O

コントローラ 13 は、ジョグダイヤル 8 の回転操作量を検出する回転検出部 26 との間のインターフェース、このジョグダイヤル 8 の押圧操作を検出する全押し／半押しスイッチ 27 のインターフェース、さらには電源スイッチ 28、反転スイッチ 29 のインターフェースを構成する。

【0014】

サウンドコントローラ 31 は、ISAバス 11 に接続されてなる音声信号の入出力に係るインターフェースであり、マイク 32 を介して取得される音声信号をアナログディジタル変換処理して ISAバス 11 に出力し、またこれとは逆に ISAバス 11 に出力されるオーディオデータをディジタルアナログ変換処理して内蔵スピーカ 33 を駆動する。

【0015】

モデム 35 は、モデム端子 5 を介して ISDN回線等に接続される。モデム 35 は、ISAバス 11 に接続されて、各種情報ネットワークとの間のインターフェースを構成する。これらによりパーソナルコンピュータ 1 は、操作キー 3 等の操作に応動して例えばインターネット等のネットワークより所望の情報を取得できるようになされている。

【0016】

パーソナルコンピュータ 1 は、PCI-ISAブリッジ 38 を介して、この ISAバス 11 が PCI (Peripheral Component Interconnect) バス 40 に接続され、この PCI バス 40 に伝送速度の早いインターフェースが接続される。すなわち PCカードインターフェース 41 は、PCI バス 40 に接続されて、PCカードスロット 42 に装着される PCカードのインターフェースを構成する。また IEEE 1394 インターフェース 43 は、同様に PCI バス 40 に接続されて、IEEE 1394 端子に接続される機器との間で IEEE 1394 のインターフェースを構成する。

【0017】

ビデオキャプチャー処理チップ 46 は、PCI バス 40 に接続されて、CCD カメラ 9 のインターフェースを構成する。なおビデオキャプチャー処理チップ 46 は、I²Cバスによっても CCD カメラ 9 と接続される。PCI-ISAブリ

ッジ38は、PCIバス40及びISAバス11のインターフェースを構成すると共に、PCIバス40とUSB (Universal Serial Bus) による端子(USB端子)49とのインターフェース、PCIバス40とハードディスク装置(HDD)とのインターフェースを構成する。これによりパーソナルコンピュータ1では、ハードディスク装置50に記録されたアプリケーションプログラムを立ち上げて動作し、さらに各種情報をハードディスク装置50に記録する。またこのアプリケーションプログラムに従ってネットワークから取得した各種情報をUSB端子49を介して種々の機器にダウンロードできるようになされ、またこれとは逆に種々の機器より所望のデータをアップロードできるようになされている。

【0018】

パーソナルコンピュータ1は、ホスト-PCIブリッジ52を介して、このPCIバス11がホストバスHBUSに接続され、このホストバスHBUSにキャッシュメモリ(キャッシュ)55、中央処理ユニット12が接続される。またホスト-PCIブリッジ52を介して、ビデオコントローラ54がホストバスHBUSに接続され、これにより中央処理ユニット12の制御に従ったビデオコントローラ54の制御により液晶ディスプレイ7にCCDカメラ9で取得した画像、さらにはパーソナルコンピュータ1の操作に必要な各種GUI等を表示する。またホスト-PCIブリッジ52を介して、ランダムアクセスメモリ(RAM)57がホスト-PCIバスHBUSに接続され、これによりランダムアクセスメモリ57に中央処理ユニット12のワークエリア等を確保できるようになされている。なおパーソナルコンピュータ1ではクロックジェネレータ59により各種動作基準の基準信号を生成して各回路ブロックに供給するようになされている。

【0019】

このようにして構成されるパーソナルコンピュータ1においては、ハードディスク装置50に記録された内容に従った中央処理ユニット12における一連の処理により、所定のオペレーションシステム上で種々のアプリケーションプログラムを実行する。パーソナルコンピュータ1においては、このうちの所定のアプリケーションプログラムの実行により、モデム端子5を介してインターネットに接続し、種々のオーディオデータをハードディスク装置50にダウンロードする。

また P C カードインターフェース 4 1 に接続された C D - R O M ドライブを介して、コンパクトディスクに記録されたオーディオデータをハードディスク装置 5 0 にダウンロードする。

【 0 0 2 0 】

このときパーソナルコンピュータ 1 においては、所定フォーマットによりオーディオデータをデータ圧縮してハードディスク装置 5 0 に記録する。また 1 つの曲を単位にしたファイル形式により、コピーを制限する著作権に関する情報、アーティスト名、アルバム名等と共にオーディオデータをハードディスク装置 5 0 に記録する。またこのようなダウンロード時の設定により、また所定のアプリケーションプログラムによるダウンロードしたオーディオデータの選択操作によりプレイリストを作成し、このプレイリストのファイルをハードディスク装置 5 0 に記録する。なおここでプレイリストは、ハードディスク装置 5 0 に記録されたコンテンツである曲のうち、例えばユーザーにより選択された複数曲の曲名を一覧形式により表示可能に記録したファイルであり、このファイルに記録された曲名によるオーディオデータのファイルを特定可能に記録される。これによりパーソナルコンピュータ 1 においては、このプレイリストに従って、例えばロック、ポップス等のユーザーの所望するジャンル毎に、さらにはアーティスト毎に、ハードディスク装置 5 0 に記録された曲を纏めて試聴できるようになされている。

【 0 0 2 1 】

(1 - 2) ミュージックシェーカー

(1 - 2 - 1) メニュー画面の構成

図 3 は、ハードディスク装置 5 0 に記録されたアプリケーションプログラムの 1 つであるミュージックシェーカーのメニュー画面を示す平面図である。このミュージックシェーカーは、ユーザーにより選択されたプレイリストに記録された曲を部分的に途切れることなく連続して再生するアプリケーションプログラムである。

【 0 0 2 2 】

中央処理ユニット 1 2 は、ユーザーによりこのミュージックシェーカーのアプリケーションプログラムが選択されると、このメニュー画面を表示する。ここで

このメニュー画面においては、左右両側にプレイリストの表示領域A R 1 及びA R 2 が形成され、この表示領域A R 1 及びA R 2 を覆うように、金属性のカバーをイメージさせる画像が表示される。メニュー画面においては、これら表示領域A R 1 及びA R 2 に、それぞれプレイリストの表示領域であることを示すP L A Y L I S T 1 及びP L A Y L I S T 2 の文字が表示される。さらに各プレイリストの表示領域A R 1 及びA R 2 の下方に、カバーの表示を開閉するボタンB 1 及びB 2 がそれぞれ配置される。中央処理ユニット1 2 は、これらのボタンB 1、B 2 が操作されると、図4 に示すように、この表示領域A R 1 及びA R 2 の表示を切り換え、それぞれプレイリストP 1 及びP 2 を表示する。

【 0 0 2 3 】

これに対して中央上部には、メニューバーと一体化したデザインによりタイトルバーが表示され、このタイトルバーにアプリケーションプログラムを閉じるボタン、表示を最大化するボタン、表示を最小化するボタン、ヘルプファイルを開くボタン、このアプリケーションプログラムの各種設定メニューを開くファイルのボタンが表示されるようになされている。なおここでこの設定は、プレイリストにオートローディングする曲数の設定、ジョグダイヤル8 の設定等により構成されるようになされている。

【 0 0 2 4 】

さらにこのタイトルバーの下側には、このアプリケーションプログラムのタイトルが表示され、続いて所定の動画を表示する動画の表示領域A R M が形成される。中央処理ユニット1 2 は、所定の静止画像を複数のマスク画像によりマスクして動画を構成する各フレームの画像を生成する。さらにこの静止画像に対するマスク画像の重なり具合をオーディオデータの周波数解析結果に基づいて変化させ、これによりこのようにして生成したフレームの連続により動画を表示する。これにより中央処理ユニット1 2 は、この動画の表示領域A R M に再生中の曲の雰囲気に応じて変化する動画を表示する。なおこの実施の形態では、これによりこの表示領域A R M の中心より雲のような物体が放射状に飛び散るように動画を表示する。

【 0 0 2 5 】

さらにこのメニュー画面は、動画の表示領域 A R M の下側に、左右に別れて、それぞれプレイスタイル変更ボタン B P S 1 ～ B P S 3、音量調整ボタン B V R 1 ～ B V R 3 が配置され、これらの中央に現在再生中の曲情報表示エリア A R P が形成される。ここで図 5 にこれらの領域を拡大して詳細に示すように、プレイスタイル変更ボタン B P S 1 ～ B P S 3 は、それぞれソフト、標準、ハードのプレイスタイルが割り当てられ、中央処理ユニット 1 2 は、これらのボタン B P S 1 ～ B P S 3 の選択的な操作により、再生のスタイルを変更する。また選択操作されたボタンには、円形の縁取りを表示する。なお、このスタイルの変更については、後述する。

【 0 0 2 6 】

また音量調整ボタン B V R 1 ～ B V R 3 は、それぞれミュートイング、音量低減、音量増大の機能が割り当てられ、中央処理ユニット 1 2 は、これらの操作子の操作に応じて音量を調整するようになされている。

【 0 0 2 7 】

これに対して曲情報表示エリア A R P は、最上段に、再生開始からの全体の再生時間が表示され、続いて現在再生中の曲のタイトルが表示される。さらに続いて、音量に関する情報が表示され、スピーカーのマークと×の印とを重ねて表示してミュートイングの状態を示し、またこのマークの右側に音量のインジケータが表示されるようになされている。なおこれら音量に関する表示は、それぞれミュートイングされた場合、音量調整ボタン B V R 2、B V R 3 が操作された場合にだけ表示されるようになされている。また曲情報表示エリア A R P の最下段は、左右にそれぞれプレイリスト P 1 及び P 2 に対応する再生時間が表示されるようになされている。

【 0 0 2 8 】

メニュー画面は（図 3 又は図 4）、曲情報表示エリア A R P の下側に円形状による再生操作ボタン B が表示され、この再生操作ボタン B の両側にそれぞれプレイリスト P 1 及び P 2 に対応するストックトレイ S T 1 及び S T 2 が表示される。なおストックトレイ S T 1 及び S T 2 は、それぞれ六角形状による曲名表

示エリアがボタンBを中心に3個ずつ配置されて形成される。また再生操作ボタンBの下側に、編集作業用のボタンBE、プレイリストの状態表示領域ARSが形成される。このプレイリストの状態表示領域ARSは、ストックトレイST1及びST2の表示を縮小したシンボルがそれぞれ表示される。なおこれらのボタン等についての詳細は、後述する。

【0029】

図6は、左側のプレイリストP1をその周辺の表示と共に詳細に示す平面図である。なお右側のプレイリストP2及び周辺の表示は、この左側のプレイリストP1及び周辺の表示と対称に形成される点を除いて、同一であることにより、重複した説明は省略する。

【0030】

ここでプレイリストP1の上側には、オートローディングのボタンBAUが配置され、中央処理ユニット12は、このボタンBAUが操作されると、ハードディスク装置50に記録された音楽ファイルをランダムに選択してプレイリストを自動生成し、この自動生成したプレイリストを表示する。なおここで、このランダムな選択は、プレイリストP1及びP2でコンテンツが重複しないように、また1つのプレイリスト内でコンテンツが重複しないように実行される。これにより中央処理ユニット12は、ハードディスク装置50に膨大な数の曲が記録されている場合でも、煩雑なユーザーによる操作を有効に回避してプレイリストを作成できるようになされている。またその時々で異なるリストをユーザーに提供できるようになされている。

【0031】

中央処理ユニット12は、ハードディスク装置50に膨大な数の曲が記録されている場合、このようにしてプレイリストを自動生成するのに時間を要することにより、図7に示すサブウインドウを表示し、このサブウインドウ中の棒グラフの表示により自動生成の進捗状況をユーザーにフィードバックする。

【0032】

さらにこのオートローディングのボタンBAUの中央側には、プレイリストの編集メニューを開くボタンBELが表示される。中央処理ユニット12は、この

ボタンBELが操作されると、所定のプルダウンメニューを表示する。さらにこのプルダウンメニューにおけるユーザーの操作に応じて、プレイリストの作成処理、プレイリストの変更処理を実行する。

【 0 0 3 3 】

さらにこれらボタンBAU及びBEの下側には、プレイリスト選択用のコンボボックスBXが表示される。パーソナルコンピュータは、このコンボボックスBXがユーザーにより開かれると、選択可能なプレイリストのファイル名をプルダウンメニューにより表示し、このメニューにおける選択によりプレイリストP1を設定する。

【 0 0 3 4 】

このようにして選択されたプレイリストは、図8に示すように、ボタンBに近い側のストックトレイST1の曲名表示領域より、順次曲名が表示され、残りの曲名（タイトル）がアーティスト名と共に下側より順次一覧表示されてプレイリストP1が表示される。中央処理ユニット12は、このプレイリストP1及びストックトレイST1における曲の表示において、後述する編集点が設定されている曲については、先頭に旗のマークを表示する。

【 0 0 3 5 】

中央処理ユニット12は、このプレイリストP1において、ユーザーにより何れかの曲がマウスにより選択されてドラッグアンドドロップされると、この操作に応動して表示の順序を入れ換える。またファイル管理用のアプリケーションプログラム等を同時に立ち上げた状態で、このアプリケーションプログラムで表示された曲名がユーザーにより選択されてこのプレイリストP1にドラッグアンドドロップされると、このドラッグアンドドロップの操作に応動して現在表示したプレイリストP1にこの曲を加えて表示する。また右側のプレイリストP2との間でも、同様のドラッグアンドドロップによりプレイリストの表示を切り換える。これにより中央処理ユニット12は、ユーザーにより自由にプレイリストを変更できるようになされている。なおこれらの曲の入れ替え等の処理は、ストックトレイST1、ST2に表示された曲との間でも、実行できるようになされている。

【 0 0 3 6 】

また中央処理ユニット 1 2 は、このプレイリスト P 1 で所望の曲がユーザーによりダブルクリックされると、この曲の再生を開始し、これによりユーザーによる所望の曲を選択的に試聴できるようになされ、また後述する編集点の設定作業等を実行できるようになされている。

【 0 0 3 7 】

初期画面においては、このプレイリスト P 1 の下に、シェイクのボタン B S H が表示される。中央処理ユニット 1 2 は、このシェイクのボタン B S H が操作されると、プレイリスト P 1、ストックトレイ S T 1 に表示した曲名をランダムに入れ換える。これにより中央処理ユニット 1 2 では、同一のプレイリストにより再生する場合でも、その時々異なる順序で再生することができるようになされている。

【 0 0 3 8 】

かくするにつきストックトレイ S T 1、S T 2 には (図 8)、それぞれプレイリスト P 1 及び P 2 に対応する左右両側に、六角形形状の縁取りにより 3 つの曲名表示領域が形成され、各曲名表示領域に、プレイリスト P 1 における各曲の表示よりアーティストを除いた各曲の情報が表示される。これら曲名表示領域は、六角形形状の縁取りの 1 辺で連続する曲名表示領域が隣り合うように配置されて、現在再生中の曲を示す曲情報表示領域 A R P、再生の開始停止を指示する操作子の表示である操作ボタン B より、左右のプレイリスト P 1 及び P 2 に向かってそれぞれ広がるように配置され、これによりプレイリスト P 1 及び P 2 と共に再生処理をイメージさせる表示である曲情報表示領域 A R P、操作ボタン B より再生順に順次連続して曲名を表示できるようになされている。

【 0 0 3 9 】

再生操作ボタン B は (図 8)、円形形状の再生／一時停止ボタン B P が中心に配置され、その周囲に、停止ボタン B S T、プレイリスト P 1 の次へのボタン B L 1、プレイリスト P 2 の次へのボタン B L 2 が配置される。ここで再生／一時停止ボタン B P は、再生の開始、再生の一時停止を指示する操作子の表示であり、中央処理ユニット 1 2 は、このボタン B P がマウスによるクリックによりされ

るとプレイリスト P 1 及び P 2 に従ってオーディオデータの再生を開始し、またこの再生を一時停止する。これに対して停止ボタン B S T は、再生／一時停止ボタン B P の下側、中央に配置されるのに対し、次へのボタン B L 1 及び B L 2 は、それぞれ対応するプレイリスト P 1 及び P 2 側に対称に配置される。中央処理ユニット 1 2 は、再生中に停止ボタン B S T が操作されると、再生を停止する。また次へのボタン B L 1 及び B L 2 が操作されると、それぞれプレイリスト P 1 及び P 2 側で次に再生する曲をスキップさせ、これに対応するようにプレイリスト P 1 及び P 2、ストックトレイ S T 1、S T 2 の表示を切り換える。なおこの場合に、現在再生中の側で次へのボタン B L 1 及び B L 2 が操作された場合には、この現在再生中の曲をスキップさせ、これに対応するようにプレイリスト P 1 及び P 2、ストックトレイ S T 1、S T 2 の表示を切り換える。

【 0 0 4 0 】

パーソナルコンピュータは、図 1 において矢印 B により示すように、ジョグダイヤル 8 が押圧操作された場合、再生／一時停止ボタン B P が操作された場合と同一動作を切り換えるのに対し、図 1 において矢印 A により示すように、ジョグダイヤル 8 が回転操作された場合、その操作方向に対応する次へのボタン B L 1 及び B L 2 が操作された場合と同一に動作を切り換える。これにより中央処理ユニット 1 2 は、ボタン B P による操作に代えてジョグダイヤル 8 による操作によっても種々に動作を切り換えることができるようになされている。

【 0 0 4 1 】

(1 - 2 - 2) 再生処理

図 9 は、再生／一時停止ボタン B P の操作により再生の開始が指示された場合に、このような初期画面に関する中央処理ユニット 1 2 の処理手順を示すフローチャートである。中央処理ユニット 1 2 は、この処理手順の実行により 2 つのプレイリストによる曲を順次交互に再生し、またこの再生に対応するようにプレイリスト P 1、P 2、ストックトレイ S T 1 及び S T 2 の表示を切り換える。

【 0 0 4 2 】

ここで中央処理ユニット 1 2 は、プレイリストの状態表示領域 A R S について、デフォルトの状態ではプレイリスト P 1 側のストックトレイ S T 1 に対応す

る表示を点灯した状態で、停止操作の後の状態、一時停止の状態においては、直前に再生していた側のストックトレイ S T 1 又は S T 2 に対応する表示を点灯した状態で、再生／一時停止ボタン B P の操作による再生の指示を受け付ける。

【 0 0 4 3 】

中央処理ユニット 1 2 は、再生の指示を受けると、ステップ S P 1 からステップ S P 2 に移り、必要に応じて再生する側のプレイリスト P 1、ストックトレイ S T 1 又はプレイリスト P 2、ストックトレイ S T 2 の表示を切り換える。ここでこの表示の切り換えは、曲情報表示エリア A R P に現在再生中の曲が表示されていない場合に実行される。従って、一時停止の状態より再生を開始する場合、中央処理ユニット 1 2 は、このステップ S P 2 の処理手順を実行することなく、続くステップ S P 3 に移る。これに対してデフォルトの状態等より再生を開始する場合、プレイリスト P 1、ストックトレイ S T 1 の表示を曲情報表示エリア A R P 側に順次移動させることにより、この表示を切り換える。

【 0 0 4 4 】

続くステップ S P 3 において、中央処理ユニット 1 2 は、曲情報表示エリア A R P に表示した曲について、ユーザーの設定した条件により編集点を設定することにより、この曲の一部を切り出して再生対象を設定し、続くステップ S P 5 において、この再生対象の再生を開始する。中央処理ユニット 1 2 は、続くステップ S P 4 において、この切り出した再生対象の再生を完了したか否か判断する。ここで否定結果が得られると、中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 6 に移り、再生／一時停止ボタン B P、停止のボタン B S T が操作されたか否か判断し、ここで肯定結果が得られると、ステップ S P 7 に移ってこの処理手順を終了するのに対し、否定結果が得られると、ステップ S P 5 に戻る。これにより中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 3 の処理で切り出した再生対象を再生し、この再生を完了すると、ステップ S P 5 で肯定結果が得られることにより、ステップ S P 8 に移る。

【 0 0 4 5 】

ここで中央処理ユニット 1 2 は、再生対象のプレイリストを切り換え、さらに続くステップ S P 9 において、このプレイリストの切り換えに対応するように、

プレイリストの状態表示領域 A R S におけるストックトレイに対応する表示の点灯を切り換える。

【 0 0 4 6 】

さらに続くステップ S P 1 0 において、現在、曲情報表示エリア A R P に表示している曲の表示を、選択した側のプレイリストのストックトレイ先頭に表示された曲の表示に切り換え、またこの表示の切り換えに対応するように、選択した側のプレイリスト、ストックトレイの表示を曲情報表示エリア A R P 側に順次移動させる。またそれまで曲情報表示エリア A R P に表示していた曲名については、元のプレイリストの最後尾に表示位置を切り換える。

【 0 0 4 7 】

このようにして表示を切り換えると、中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 3 に戻り、曲情報表示エリア A R P に表示している曲について、改めて切り出しの処理を実行する。これにより中央処理ユニット 1 2 は、図 1 0 において曲名の表示の流れを矢印により示すように、2 つのプレイリストについて、交互に曲を選択して再生し、この再生に対応するようにプレイリスト、ストックトレイ、曲情報表示エリア A R P で順次循環的に曲名の表示を切り換え、2 つのプレイリストに従っていわゆるエンドレスにより順次オーディオデータを再生するようになっている。

【 0 0 4 8 】

このようにして曲名の表示を切り換えるにつき、中央処理ユニット 1 2 は、未だ再生前の曲については、ユーザーに強い印象を与える色彩、輝度により表示するのに対し、再生を終了してプレイリスト P 1、P 2 の末尾に表示する曲については、再生前の曲の表示に比して相対的にユーザーに弱い印象を与える色彩、輝度により表示する。具体的に、未だ再生前の曲については明るいオレンジ色により曲名等を表示するのに対し、再生を終了した曲については、灰色により曲名等を表示する。

【 0 0 4 9 】

さらに中央処理ユニット 1 2 は、このように再生前の曲、再生を終了した曲を表示して順次再生することにより、それぞれプレイリスト P 1、P 2、ストック

トレイ S T 1、S T 2 に表示する曲名等が全て再生を終了した曲となると、このように再生を終了した曲だけとなった側については、全ての曲を未だ再生前の曲に再設定し、これら曲名等の表示を切り換える。

【 0 0 5 0 】

(1 - 2 - 3) 曲再生におけるスタイル

中央処理ユニット 1 2 は、プレイスタイル変更ボタン B P S 1 ~ B P S 3 による操作に応じて、このようにして切り出して再生するコンテンツの再生時の雰囲気切り換え、またこの切り換えに連動してメニュー画面のデザインを変更する。

【 0 0 5 1 】

すなわちプレイスタイル変更ボタン B P S 1 ~ B P S 3 は、それぞれハード、標準、ソフトな雰囲気による再生のスタイルを選択する操作子であり、このアプリケーションプログラムにおいては、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、これらの各操作子 B P S 1 ~ B P S 3 に対応して再生の雰囲気を設定するテンプレートが用意されるようになされている。

【 0 0 5 2 】

ここでこれらのテンプレートに設定された音量のパラメータにおいては、オーディオデータを処理する際の利得を設定するパラメータであり、それぞれハード、標準、ソフトな雰囲気による再生のスタイルに応じて、順次音量が小さくなるようにパラメータが用意されるようになされている。またイコライザのパラメータにおいては、オーディオデータの周波数特性を補正するパラメータであり、ハードな雰囲気による再生スタイルにおいては、高音及び低音を強調する周波数特性となるようにパラメータが用意される。また標準の雰囲気による再生スタイルにおいては、ほぼ平坦な周波数特性となるように、ソフトな雰囲気による再生スタイルにおいては、高音及び低音を抑圧した周波数特性となるようにパラメータが用意される。

【 0 0 5 3 】

これに対して音場のパラメータにおいては、オーディオデータに付加する残響のパラメータであり、ハードな雰囲気による再生スタイルにおいては、小さな部

屋で演奏を試聴しているような雰囲気となるように、標準の雰囲気による再生スタイルにおいては、スタジアムで演奏を試聴しているような雰囲気となるように、ソフトな雰囲気による再生スタイルにおいては、大ホールで演奏を試聴しているような雰囲気となるようにパラメータが用意される。

【 0 0 5 4 】

またこの実施の形態では、上述のステップ S P 3 で切り出した再生対象間に後述する効果音を介挿して再生するようになされており、切換情報は、この切り出し処理に関する情報、効果音の接続に関する情報が規定される。このうち再生基準時間は、各コンテンツより切り出す再生対象の再生基準の時間であり、続く変化時間は、この再生基準時間に対して変化を与える時間である。ハードな雰囲気による再生スタイルにおいては、再生基準時間及び変化時間がそれぞれ 2 0 秒及び 1 秒に設定され、中央処理ユニット 1 2 は、 $19(20-1)$ 秒～ $21(20+1)$ 秒の範囲で、切り出し処理する毎に、切り出す時間を不規則に可変して各コンテンツに再生対象を設定するようになされている。これに対して標準の雰囲気による再生スタイルにおいては、再生基準時間及び変化時間がそれぞれ 4 0 秒及び 5 秒に設定され、これにより中央処理ユニット 1 2 は、 $35(40-5)$ 秒～ $45(40+5)$ 秒の範囲で、切り出し処理する毎に、切り出す時間を不規則に可変して各コンテンツに再生対象を設定するようになされている。またソフトな雰囲気による再生スタイルにおいては、再生基準時間及び変化時間がそれぞれ 6 0 秒及び 1 0 秒に設定され、これにより中央処理ユニット 1 2 は、 $50(60-10)$ 秒～ $70(60+10)$ 秒の範囲で、切り出し処理する毎に、切り出す時間を不規則に可変して各コンテンツに再生対象を設定するようになされている。

【 0 0 5 5 】

これに対して遷移時間は、コンテンツ間に介挿する効果音とコンテンツとをクロスフェードにより接続する際の遷移時間であり、ハードな雰囲気による再生スタイルにおいては、0 秒に設定されるのに対し、標準の雰囲気による再生スタイル及びソフトな雰囲気による再生スタイルにおいては、それぞれ 2 秒及び 5 秒に設定される。これによりハードな雰囲気による再生スタイルにおいては、再生対

象とコンテンツとの再生がカットにより瞬時に切り換えられるのに対し、標準及びソフトな雰囲気による再生スタイルにおいては、徐々にコンテンツ及び効果音が切り換えられ、このときソフトの場合の方がゆっくりとした速度により切り換えられるようになされている。

【0056】

これに対してGUI情報は、上述したメニュー画面のデザイン情報であり、それぞれハードな雰囲気による再生スタイル、標準の雰囲気による再生スタイル、ソフトな雰囲気による再生スタイルに対応するメニュー画面を表示できるように、ボタン等を配置する座標値、背景、ボタンのビットマップデータ等が登録されるようになされている。また動画のパラメータは、動画の作成に使用する静止画像、マスク画像の切り換え情報、周波数解析結果によりこれらを相対運動させる際の設定等の切り換え情報が割り当てられる。

【0057】

かくするにつき上述した図1のメニュー画面は、標準の雰囲気による再生スタイルが選択された場合、これらGUI情報及び動画のパラメータにより生成されるメニュー画面であり、これに対して図13は、ハードな雰囲気による再生スタイルが選択された場合のメニュー画面である。このハードな雰囲気によるメニュー画面においては、動画が大画面により表示され、またストックトレイST1及びST2が標準の場合とは上下逆に配置される。さらにボタンにおいても、大きく表示され、これにより乱暴に操作しても所望の操作を確実に実行できるようになされている。また背景については、斜め方向に走る境界線により大きな面積の領域に分割し、各分割した領域に派手な色彩を配置して形成される。また、動画自体、鋭い形状であって、派手な色彩による雲のような物体が、中心より放射状に広がるように作成される。これによりこの場合には、ユーザーに強い印象を与えるようになされている。なおこのハードな雰囲気による再生スタイルにおいても、操作子の表示、現在再生中の曲の表示に向かって、プレイリストのコンテンツを示す表示が配列され、これにより再生処理との関係を従来に比して一段と容易に把握することができるようになされている。

【 0 0 5 8 】

これに対して図 1 4 は、ソフトな雰囲気による再生スタイルが選択された場合のメニュー画面であり、この場合は、垂直水平方向の線を基調とした大人しいデザインにより形成される。なおこの場合、ストックトレイ S T 1 及び S T 2 が省略されて直接プレイリスト P 1、P 2 が操作子 B の近傍に配置され、このプレイリスト P 1、P 2 における曲名等の表示がコンテンツの切り換えに応じて循環表示される。また動画においても、大人しい色彩による柔らかな形状による雲のような物体が、中心より放射状に広がるように作成される。これによりこの場合には、ユーザーに穏やかな印象を与えるようになされている。

【 0 0 5 9 】

これに対して切換時効果音（図 1 2）は、再生中に、再生スタイルがそれぞれハードな雰囲気による再生スタイル、標準の雰囲気による再生スタイル、ソフトな雰囲気による再生スタイルに切り換えられた場合、切換直後に再生する効果音であり、それぞれ各再生スタイルに対応する効果音が登録されるようになされている。これに対して効果音 1 ～効果音 1 0 は、同一スタイルによる再生中に、コンテンツ間に介挿する効果音であり、それぞれ各スタイルに 1 0 種類の効果音が登録されるようになされている。これら効果音 1 ～効果音 1 0 は、それぞれハードな雰囲気による再生スタイル、標準の雰囲気による再生スタイル、ソフトな雰囲気による再生スタイルで、5 秒、1 0 秒、2 0 秒の効果音であり、切り換え時効果音は、それぞれ対応する効果音 1 ～効果音 1 0 より長い時間の効果音である。

【 0 0 6 0 】

ハードな雰囲気による再生スタイルにおいて、効果音 1 ～効果音 1 0、切換時効果音は、男性による語りの前後に所定の破裂音を配置して構成され、この男性の語りにそれぞれ「Take it easy」、「That's good」等の短いフレーズが割り当てられるようになされている。これに対して切換時効果音は、スタイルの切り換えを容易に認識可能な程度の長さのフレーズが割り当てられる。これによりハードな雰囲気による再生スタイルにおいては、男性 D J が早口でロックの曲をダイジェストにより紹介しているかのような雰囲気を醸し

出すことができるようになされている。

【 0 0 6 1 】

これに対して標準の雰囲気による再生スタイルにおいて、効果音 1 ～効果音 1 0、切換時効果音は、男性による語りの前後にラジオのチューニング時の発振音を配置して構成され、効果音 1 ～効果音 1 0 は、この男性の語りに比較的長いフレーズが割り当てられるようになされ、切換時効果音には、ハードの場合と同様に、スタイルの切り換えを容易に認識可能な程度の長さのフレーズが割り当てられるようになされている。これによりこの標準の雰囲気による再生スタイルにおいては、ラジオの D J がポップスをダイジェストにより紹介しているかの雰囲気を醸し出すことができるようになされている。

【 0 0 6 2 】

これに対してソフトの雰囲気による再生スタイルにおいて、効果音 1 ～効果音 1 0、切換時効果音は、女性による語りにより構成され、効果音 1 ～効果音 1 0 は、この女性の語りに比較的長いフレーズが割り当てられるのに対し、切換時効果音には、ハードの場合と同様に、スタイルの切り換えを容易に認識可能な程度の長さのフレーズが割り当てられるようになされている。これによりこのソフトの雰囲気による再生スタイルにおいては、FM放送で女性 D J がイージーリスニングの曲をダイジェストにより紹介しているかの雰囲気を醸し出すことができるようになされている。

【 0 0 6 3 】

かくすにつき中央処理ユニット 1 2 は、ユーザーによりプレイスタイル変更ボタン B P S 1 ～ B P S 3 が操作されると、対応するテンプレートに従って信号処理系の動作条件を設定し、これによりユーザーの選択した雰囲気により順次オーディオデータを切り出して再生し、また画面の表示を切り換えるようになされている。これに対して再生時にこれらの操作が実行された場合、同様に信号処理系の動作条件、表示画面を切り換え、さらに上述した切換時効果音を介挿して再生対象を切り換える。

【 0 0 6 4 】

図 1 5 は、このように設定されたテンプレートの使用である切り出し処理を示

すフローチャートである。中央処理ユニット12は、この切り出し処理において、ステップSP11からステップSP12に移り、ここで後述する編集作業用のボタンBEの操作による一連の編集処理により、処理対象のコンテンツにイン点が設定されているか否か判断する。ここで否定結果が得られると、中央処理ユニット12は、ステップSP13に移り、コンテンツである曲の長さを計測する。ここでこの計測は、例えばオーディオデータに設定された時間情報を読み出して実行される。

【0065】

中央処理ユニット12は、続いてステップSP14に移り、このように読み出した時間情報、テンプレートの再生基準時間を基準にしてランダムにイン点を設定する。この場合、中央処理ユニット12は、曲全体の再生時間より、再生基準時間を減算して得られる再生時間に対して、例えば値0～値1までの範囲の乱数を乗算してイン点の時間情報を生成し、これにより少なくとも再生基準時間の分はこのコンテンツを再生できるようにイン点を設定する。

【0066】

このようにしてイン点を設定すると、またステップSP12で否定結果が得られると、中央処理ユニット12は、ステップSP15に移る。ここで中央処理ユニット12は、テンプレートに従って、ランダムに再生時間を計算する。ここでこの再生時間は、例えば値-1～値1までの範囲の乱数を、対応する再生スタイルの変化時間に乗算し、乗算結果を再生基準時間に加算して計算される。

【0067】

中央処理ユニット12は、続くステップSP16において、ステップSP14で設定したイン点の時間情報にステップSP15で計算した時間情報を加算し、これによりアウト点の時間情報を計算してアウト点を設定する。中央処理ユニット12は、続くステップSP17において、このアウト点が曲の最後尾を越えて設定されたか否か判断し、ここで肯定結果が得られると、ステップSP12に戻って改めて編集点を設定するのに対し、否定結果が得られると、ステップSP18に移ってこの処理手順を終了する。

【 0 0 6 8 】

これにより中央処理ユニット 1 2 は、再生の都度、異なる箇所を切り出して再生対象に設定するようになされ、パーソナルコンピュータ 1 においては、これにより同一のプレイリストにより繰り返し再生する場合でも、再生の都度異なる印象を与えてユーザーを飽きさせないようになされている。

【 0 0 6 9 】

図 1 6 は、このようにして切り出される再生対象との関係について、中央処理ユニット 1 2 の処理手順を示すフローチャートである。中央処理ユニット 1 2 は、再生が指示されると、ステップ S P 3 1 からステップ S P 3 2 に移り、テンプレートに従って再生条件を設定する。ここでこの再生条件の設定は、イコライザの周波数特性、音場生成用のフィルタの設定等である。中央処理ユニット 1 2 は、続くステップ S P 3 3 において、再生対象のコンテンツについて、図 1 5 の処理手順により設定したイン点より再生を開始できるように、対応するオーディオデータをロードし、これによりこの曲を頭出しする。

【 0 0 7 0 】

続いて中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 3 4 に移り、ここでこのコンテンツの再生を開始した後、ステップ S P 3 5 において、アウト点になったか否か判断する。ここで否定結果が得られると、中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 3 6 に移り、ここでユーザーによりプレイスタイルの変更が指示されたか否か判断する。ここで否定結果が得られると、中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 3 7 に移り、ここで停止のボタン B S T 又は再生／一時停止のボタン B P が操作されたか否か判断し、肯定結果が得られるとステップ S P 3 8 に移ってこの処理手順を終了するのに対し、否定結果が得られると、ステップ S P 3 5 に戻る。

【 0 0 7 1 】

これにより中央処理ユニット 1 2 は、再生対象の再生を開始した後、この再生対象の再生を完了するまでステップ S P 3 5 - S P 3 6 - S P 3 7 - S P 3 5 の処理手順を繰り返し、この再生対象のコンテンツをアウト点まで再生すると、ステップ S P 3 5 で肯定結果が得られることにより、ステップ S P 3 9 に移る。ここで中央処理ユニット 1 2 は、ランダムな選択により対応するテンプレートの効

果音 1 ～ 1 0 から 1 つの効果音を選択し、続くステップ S P 4 0 において、この効果音の再生を開始する。このとき中央処理ユニット 1 2 は、テンプレートに設定された遷移時間によりクロスフェードで接続するように、効果音の再生を開始し、またこれとの対比でコンテンツの再生を終了する。

【 0 0 7 2 】

このようにして効果音の再生を開始すると、中央処理ユニット 1 2 は、ステップ S P 4 1 に移り、ここで効果音の再生の終了か否か判断し、ここで否定結果が得られると、ステップ S P 4 1 を繰り返すのに対し、肯定結果が得られると、ステップ S P 3 3 に移って次のコンテンツを頭出しする。これらの処理の繰り返しにより、中央処理ユニット 1 2 は、図 1 7 に示すように、ハードな雰囲気による再生が選択された場合には、1 9 秒から 2 1 秒の範囲で、各コンテンツよりランダムに再生対象を切り出し（図 1 7 (A 1)）、この切り出した再生対象を短い時間 T による効果音で接続して再生する（図 1 7 (A 2)）。またこのときこの効果音を 1 0 種類の効果音 1 ～ 1 0 (H 1 ～ H 1 0) よりランダムに選択して介挿する。

【 0 0 7 3 】

これによりこの場合、中央処理ユニット 1 2 は、ユーザーに飽きさせないようにして、派手な雰囲気により 2 つのプレイリストによるコンテンツを順次交互に再生するようになされている。

【 0 0 7 4 】

これに対して標準の雰囲気による再生が選択された場合には、3 5 秒から 4 5 秒の範囲で、各コンテンツよりランダムに再生対象を切り出し（図 1 7 (B 1)）、この切り出した再生対象を 2 秒の遷移時間 t によるクロスフェードで効果音と接続して再生する（図 1 7 (B 2)）。またこのときこの効果音を 1 0 種類の効果音 1 ～ 1 0 (S T 1 ～ S T 1 0) よりランダムに選択する。これによりこの場合、中央処理ユニット 1 2 は、ユーザーに飽きさせないようにして、やや落ち着いた雰囲気により 2 つのプレイリストによるコンテンツを順次交互に再生するようになされている。

【 0 0 7 5 】

またソフトな雰囲気による再生が選択された場合には、50秒から70秒の範囲で、各コンテンツよりランダムに再生対象を切り出し（図17（C1））、この切り出した再生対象を5秒の遷移時間 t によるクロスフェードで効果音と接続して再生する（図17（C2））。またこのときこの効果音を10種類の効果音1～10（SF1～SF10）よりランダムに選択し、これによりこの場合もユーザーに飽きさせないようにして、落ち着いた雰囲気により2つのプレイリストによるコンテンツを順次交互に再生するようになされている。

【 0 0 7 6 】

これに対して再生中にユーザーによりプレイスタイルの変更が指示されると、中央処理ユニット12は、ステップSP36からステップSP42に移る（図16）。ここで中央処理ユニット12は、ユーザーにより選択されたプレイスタイルに対応するテンプレートより各種パラメータ、情報をロードし、対応する設定を切り換える。すなわち中央処理ユニット12は、イコライザ、音量、音場の設定の変更により再生結果の雰囲気をプレイスタイルに対応するように切り換える。またGUI情報、動画の設定を切り換え、これにより表示画面の雰囲気をプレイスタイルに対応するように切り換える。

【 0 0 7 7 】

続いて中央処理ユニット12は、ステップSP43に移り、ここで対応する切換時の効果音の再生を開始し、ステップSP41に移る。これにより中央処理ユニット12は、再生中にユーザーによりプレイスタイルの変更が指示されると、即座に再生の雰囲気を切り換えると共に、この切り換えを理解できるように長い時間による効果音を再生する。さらにその後、変更されたプレイスタイルに応じて2つのプレイリストによるコンテンツを順次交互に再生する。

【 0 0 7 8 】

図18は、プレイリストの状態表示領域ARSを周辺構成と共に示す平面図であり、中央処理ユニット12は、編集作業用のボタンBEが操作されると、プレイリストの状態表示領域ARSにこの編集用のメニューを表示する。パーソナルコンピュータ1は、この編集用のメニューを表示した状態で、プレイリストP1

及び P 2、ストックトレイ S T 1 及び S T 2 においてユーザーにより何れかの曲が選択されると、この曲を編集対象に設定し、この曲にイン点の設定を受け付ける。

【 0 0 7 9 】

ここでこの編集用のメニューにおいては、曲全体の長さを示す棒状の表示 H 1 に重ねて、現在の再生位置を示す矩形の表示 H 2 が表示される。またイン点を設定されている場合には、イン点の設定箇所を示す旗のマーク M 1 が表示される。なおこの旗のマーク M 1 は、プレイリスト P 1 及び P 2 において、編集点が設定されている曲名に表示されるマークと同一形状であり、これによりパーソナルコンピュータ 1 では、ユーザーの理解を容易とするようになされている。

【 0 0 8 0 】

さらにこの棒状の表示 H 1 の下に、再生箇所を示す時間情報の表示、イン点設定用のボタン B E 1、イン点設定箇所を示す時間情報の表示が配置され、さらにこれらの下側に、停止のボタン B E 2、再生ボタン B E 3、イン点からの再生ボタン B E 4、イン点設定の解除ボタン B E 5 が配置される。さらにこれらの下側に、OK のボタン B E 6、キャンセルのボタン B E 7 が配置される。

【 0 0 8 1 】

中央処理ユニット 1 2 は、ユーザーにより曲が選択されて再生ボタン B E 3 が操作されると、この曲の先頭より再生を開始し、矩形の表示 H 2 を順次移動させる。またこの矩形の表示 H 2 がマウスにより掴まれて移動されると、この移動により現在の再生箇所を変化させる。さらに停止のボタン B E 2 が操作されると、再生を停止するのに対し、イン点設定用のボタン B E 1 が操作されると、現在の再生位置をイン点に設定する。

【 0 0 8 2 】

これに対してイン点からの再生ボタン B E 4 が操作されると、このように設定されたイン点より再生を開始し、旗のマーク M 1 がマウスにより掴まれて移動されると、この移動によりイン点の位置を変化させ、イン点設定の解除ボタン B E 5 が操作されると、イン点の設定を解除する。これによりパーソナルコンピュータ 1 は、ユーザーによりイン点を設定し、さらにイン点の設定を確認できるよう

になされている。中央処理ユニット 1 2 は、このようにしてイン点を設定してユーザーにより OK のボタン B E 6 が操作されると、対応するプレイリストにイン点の設定を登録するのに対し、キャンセルのボタン B E 7 が操作されると、このようにして設定したイン点の登録を無効とする。

【 0 0 8 3 】

これによりパーソナルコンピュータ 1 では、自動的に切り出した再生に代えて、ユーザーの意図する箇所からの再生を個別に設定できるようになされている。

【 0 0 8 4 】

(2) 実施の形態の動作

以上の構成において、パーソナルコンピュータ 1 においては (図 1 及び図 2) 、例えばインターフェースの接続により、またコンパクトディスクの再生により、種々のオーディオデータがハードディスク装置 5 0 にダウンロードされ、さらにこのようなダウンロード時の設定により、また所定のアプリケーションプログラムによるダウンロードしたオーディオデータの選択操作により、例えばユーザーの所望するジャンル、アーティスト毎にコンテンツをリスト化してなるプレイリストが作成される。

【 0 0 8 5 】

パーソナルコンピュータ 1 においては、アプリケーションプログラムの 1 つであるミュージックシェーカーが起動されると、中央に動画の表示領域 A R M 、ストックトレイ S T 1 及び S T 2 、ボタン B 等が配置されて、他の部分をカバーにより覆ったデザインによるメニュー画面が表示され (図 3) 、このメニュー画面における所定のボタン B 1 、 B 2 の操作により、カバーの表示が取り除かれてプレイリスト P 1 、 P 2 の表示が現れる (図 4) 。

【 0 0 8 6 】

この状態でオートローディングのボタン B A U が操作されると (図 6) 、このアプリケーションプログラム上で、ハードディスク装置 5 0 に記録されたコンテンツがランダムにグループ化されてプレイリストが作成され (図 7) 、このプレイリストによる曲名がプレイリスト P 1 又は P 2 、ストックトレイ S T 1 又は S T 2 に順次表示される (図 6 及び図 8) 。またコンボボックス B X 等の操作によ

り、事前に登録されているプレイリストが選択されると、このプレイリストによる曲名がプレイリスト P 1 又は P 2、ストックトレイ S T 1 又は S T 2 に順次表示される。またこのようにして曲名を表示した状態におけるシェイクのボタン B S H の操作、マウスのドロップアンドドラッグ等の各種操作により、さらには編集メニューを開くボタン B E L を操作して実行される処理により、プレイリストが更新、作成され、又はプレイリスト P 1 又は P 2、ストックトレイ S T 1 又は S T 2 における曲名の表示が変更、更新される。

【 0 0 8 7 】

このような表示において、パーソナルコンピュータ 1 は、現在再生中のコンテンツを示す表示である曲情報表示エリア A R P と、少なくとも再生の開始を指示する操作子の表示であり、また再生の停止を指示する操作子の表示であるボタン B P とに対して、現在再生中のコンテンツより再生する順序で順次連続するように、プレイリストのコンテンツを示す表示を配列して表示する。

【 0 0 8 8 】

さらにこのようにして 2 つのプレイリスト P 1 及び P 2、対応するストックトレイ S T 1 及び S T 2 に曲名を表示した状態で、再生のボタン B P の操作により再生が指示されると、この表示順にコンテンツを切り換えて再生し、またこのコンテンツの切り換えに応動してプレイリスト P 1 及び P 2、対応するストックトレイ S T 1 及び S T 2 におけるコンテンツを示す表示を切り換える（図 9）。またこのとき再生対象のプレイリストを交互に切り換え、再生の終了したコンテンツについては、プレイリストの最後尾に色彩を切り換えて目立たないように表示し、これにより再生の処理をユーザーにイメージさせる曲情報表示エリア A R P、ボタン B S T を中心にしてそれぞれプレイリスト P 1 側及び P 2 側で循環するように、曲の切り換えに連動して曲名の表示が切り換えられる（図 1 0）。

【 0 0 8 9 】

これによりユーザーにおいては、現在、何れの曲を現在再生しているのか、続いて何れの曲を再生するのか、さらは何曲目に自分の好みの曲が再生される等の、再生処理との関係を従来に比して一段と容易に把握することができ、その分使い勝手を一段と向上することができる。

【0090】

また再生の終了した曲を最後尾に配置することにより、繰り返し再生でき、このとき再生の終了した曲名の表示が切り換えられることにより、プレイリストの先頭を間違いなく把握することができる。

【0091】

またこのように2種類のプレイリストを交互に再生することにより、限られたプレイリストを種々に組み合わせて再生することができる。これによりユーザーの全く意図しないような曲が連続して再生される場合も発生し、これにより意外性の高い再生方法であって、また高い自由度により種々の曲を組み合わせて再生することができる。

【0092】

またこのような2つのプレイリスト、ストックトレイの配置により、少なくとも現在再生中のコンテンツと続いて再生するコンテンツとをそれぞれ他のコンテンツより識別可能に表示することにより、効果音を間に挟んだクロスフェードのミキシングにより再生を切り換えるようにして、何れの曲を処理しているのかを明確に表示することができ、その分ユーザーにおける視認性を高めて操作性を向上することができる。またそれぞれのプレイリストでイン点等の設定作業をできるようにして自由度の高い編集作業を実行することもできる。

【0093】

このようにして2つのプレイリストのコンテンツを交互の再生するにつき、パーソナルコンピュータ1においては、プレイスタイル変更ボタンBPS1～BPS3が操作されると(図5)、操作ボタンに対応するテンプレートの記録より(図11)、信号処理系の動作条件が切り換えられ、これによりハードな雰囲気による再生スタイルが選択された場合には、比較的大きな音量により、高音、低音を強調し、かつ小さな部屋で試聴しているかの雰囲気により各コンテンツが再生される。またソフトな再生スタイルが選択された場合には、比較的小さな音量により、高音、低音を抑圧し、かつ大きなホールで試聴しているかの雰囲気により各コンテンツが再生される。また標準の場合には、これらの中間の雰囲気により各コンテンツが再生され、これらにより信号処理系の各パラメータの設定を1つ

の操作により簡易かつ確実に実行することが可能となる。

【0094】

またこれらの切り換えに連動して、各テンプレートに設定されたGUI情報、動画情報により表示画面のデザインが切り換えられる。(図13及び図14)。これによりパーソナルコンピュータ1では、表示画面の設定についても、簡易に変更することができる。またユーザーにおいては、再生結果を試聴するだけでなく、表示画面を介しても自己の選択した再生スタイルを確認することができ、使い勝手を向上することができる。またパーソナルコンピュータの操作に不慣れなユーザーにおいても、簡易にデザインを変更し、再生の雰囲気を経々の切り換えることができ、これにより自分のイメージに合致した環境を簡易かつ確実に作成することが可能となる。

【0095】

このようにして各コンテンツを再生するにつき、パーソナルコンピュータ1では、この再生スタイルのテンプレートに記録された切り出しのパターンに従って、各コンテンツにイン点及びアウト点が設定されて再生対象が切り出される(図15及び図16)。これによりパーソナルコンピュータ1では、プレイリストによるコンテンツ群の各コンテンツに部分的に再生する部位を設定し、この再生する部位である切り出された再生対象が順次連続して再生される。これによりパーソナルコンピュータ1では、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することが可能となる。

【0096】

このときパーソナルコンピュータ1では、再生スタイルに応じた時間設定により切り出しの都度、異なる部位を切り出すようにランダムにイン点、アウト点が設定され、また再生対象間に効果音が介挿されて再生されることにより、この効果音の設定によってラジオ等におけるダイジェストのように、これらのコンテンツ群を再生することができ、これによりユーザーを飽きさせないようにすることができる。

【0097】

また複数種類の効果音1～10からのランダムな選択により各コンテンツ間に

介挿する効果音が決定され、さらに切り出す時間においても、テンプレートに従って不規則に可変し、これによってもユーザーを飽きさせないようにすることができる。

【 0 0 9 8 】

また再生スタイルに応じて、切り出し時間の設定が異なることにより、再生スタイルに応じて切り出しのパターンが選択可能とされ、またこの切り出しパターンの選択に応じて、効果音が切り換わり、これによりユーザーの選択した雰囲気に応じた再生のスタイルにより連続するコンテンツを切り出して再生することができる。

【 0 0 9 9 】

パーソナルコンピュータ 1 では、このような再生対象と効果音との接続がクロスフェードによるミキシングにより接続されて再生され、これによりこのようにダイジェスト形式により各コンテンツを再生する際における違和感が防止される。またこのクロスフェードにより遷移時間が各再生スタイルにより切り換えられ、ユーザーの選択した再生スタイルに適した接続により効果音、コンテンツを接続して再生することができる。

【 0 1 0 0 】

かくするにつき、このようにして再生すれば、何度繰り返し聞いても、同じ箇所を、同じ効果音により、同じコンテンツとの前後関係により試聴しなくて済み、これによりユーザーを飽きさせないようにすることができる。またユーザーにおいては、何ら曲毎に操作することなく、曲の途中から試聴することもでき、効果音の介挿により音を途絶させることなく連続して再生して、テレビ、ラジオ等の番組における演出効果をも期待することができる。

【 0 1 0 1 】

このようにして再生するにつき、ユーザーにおいては、このような不規則な切り出しによる再生を望まない場合も考えられ、この場合には、編集作業用のボタン B E を操作して編集のメニューを開くことにより（図 1 8）、所望の箇所にイン点を設定し、このイン点から種々に変化する再生時間により各コンテンツを再生することができ、これによりこのようなユーザーに対しても、ユーザーの意図を

反映してユーザーを飽きさせないようにすることができる。

【 0 1 0 2 】

また所定の再生スタイルで再生している際に、再生スタイルが切り換えられた場合には、この切り換えに対応するように信号処理系、表示が切り換えられ、このような切換時に特別な、他の効果音に比して再生時間の長い切換時効果音がコンテンツ間に介挿される。これによりユーザーにおいては、再生スタイルの切り換えを耳で聞いて確認することができる。

【 0 1 0 3 】

(4) 実施の形態の効果

以上の構成によれば、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、各コンテンツを切り出して連続して再生することにより、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することができ、その分使い勝手を向上することができる。

【 0 1 0 4 】

さらにこのようにして切り出した部分的に再生する部位間に所定の効果音を介挿して再生することにより、この効果音の設定によってあたかもラジオ等におけるダイジェストのように、これらのコンテンツを再生することができ、これによりユーザーを飽きさせないようにすることができる。

【 0 1 0 5 】

またこのとき効果音をランダムに選択することにより、ユーザーを飽きさせないようにすることができる。

【 0 1 0 6 】

またコンテンツ毎に、切り出しに供する時間を不規則に変換することによっても、ユーザーを飽きさせないようにすることができる。

【 0 1 0 7 】

またこの切り出しのパターンを選択可能としたことにより、ユーザーの好みに応じてコンテンツを切り出すことができる。

【 0 1 0 8 】

またこの切り出しのパターンの選択に応じて、効果音を切り換えることにより

、また効果音との接続を切り換えることにより、さらには音場等の再生時の効果を切り換えることにより、ユーザーの好みに応じてコンテンツを再生することができる。

【 0 1 0 9 】

(4) 他の実施の形態

なお上述の実施の形態においては、再生スタイルに応じて切り出し方法を変更してコンテンツを切り出し、また効果音を介挿して再生スタイルに応じた雰囲気により再生する場合等について述べたが、本発明はこれに限らず、単に各コンテンツを切り出して再生するようにしてもよい。

【 0 1 1 0 】

また上述の実施の形態においては、ユーザーの所望するコンテンツについては、イン点を設定できるようにした場合について述べたが、本発明はこれに限らず、これらの設定を受け付けないようにする場合、さらにはユーザーの所望するコンテンツについては、併せてアウト点を設定できるようにする場合等にも広く適用することができる。

【 0 1 1 1 】

また上述の実施の形態においては、2つのプレイリストを交互に再生する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、1つのプレイリストを再生する場合にも広く適用することができる。

【 0 1 1 2 】

また上述の実施の形態においては、必要に応じてプレイリストを編集する場合、さらには編集されたプレイリストを基準に再生する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えばコンパクトディスク等の1つの記録媒体のTOCに記録された曲名のリストをプレイリストとして利用する場合、さらにはパーソナルコンピュータの内部でこれらコンテンツを管理する各種管理用テーブル等の記録をプレイリストとして利用する場合等に広く適用することができる。

【 0 1 1 3 】

また上述の実施の形態においては、プレイリストを表示し、表示を切り換える場合について述べたが、本発明はこれに限らず、単にプレイリストを表示するだ

けの場合、さらにはプレイリストを表示しない場合にも広く適用することができる。

【 0 1 1 4 】

また上述の実施の形態においては、オーディオデータによるコンテンツを再生する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えばビデオデータによるコンテンツを再生する場合にも広く適用することができる。なおこの場合には、効果音の介挿を中止して切り出した映像をクロスフェード、ワイプ等により接続する場合が考えられる。

【 0 1 1 5 】

【発明の効果】

上述のように本発明によれば、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、各コンテンツを切り出して連続して再生することにより、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施の形態に係るパーソナルコンピュータを示す斜視図である。

【図 2】

図 1 のパーソナルコンピュータを示すブロック図である。

【図 3】

図 1 のパーソナルコンピュータにおけるアプリケーションプログラムのメニュー画面を示す平面図である。

【図 4】

図 3 の表示画面よりカバーの表示を取り除いた状態を示す平面図である。

【図 5】

図 4 の表示画面の動画の表示領域 A R M の下側の領域の説明に供する平面図である。

【図 6】

図 4 の表示画面のプレイリストの説明に供する平面図である。

【図 7】

プレイリストの自動生成の説明に供する平面図である。

【図 8】

図 4 の表示画面のストックトレイとその周辺構成の説明に供する平面図である。

【図 9】

図 2 のパーソナルコンピュータにおけるプレイリストの切り換えの説明に供するフローチャートである。

【図 1 0】

プレイリストの表示の切り換えの説明に供する平面図である。

【図 1 1】

テンプレートを示す図表である。

【図 1 2】

テンプレートに設定された効果音を示す図表である。

【図 1 3】

ハードな再生スタイルが選択された場合の表示画面を示す平面図である。

【図 1 4】

ソフトな再生スタイルが選択された場合の表示画面を示す平面図である。

【図 1 5】

図 1 のパーソナルコンピュータによる切り出し処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】

図 1 5 の処理により切り出した再生対象の再生の説明に供するフローチャートである。

【図 1 7】

図 1 6 の処理によるコンテンツの接続を示す図表である。

【図 1 8】

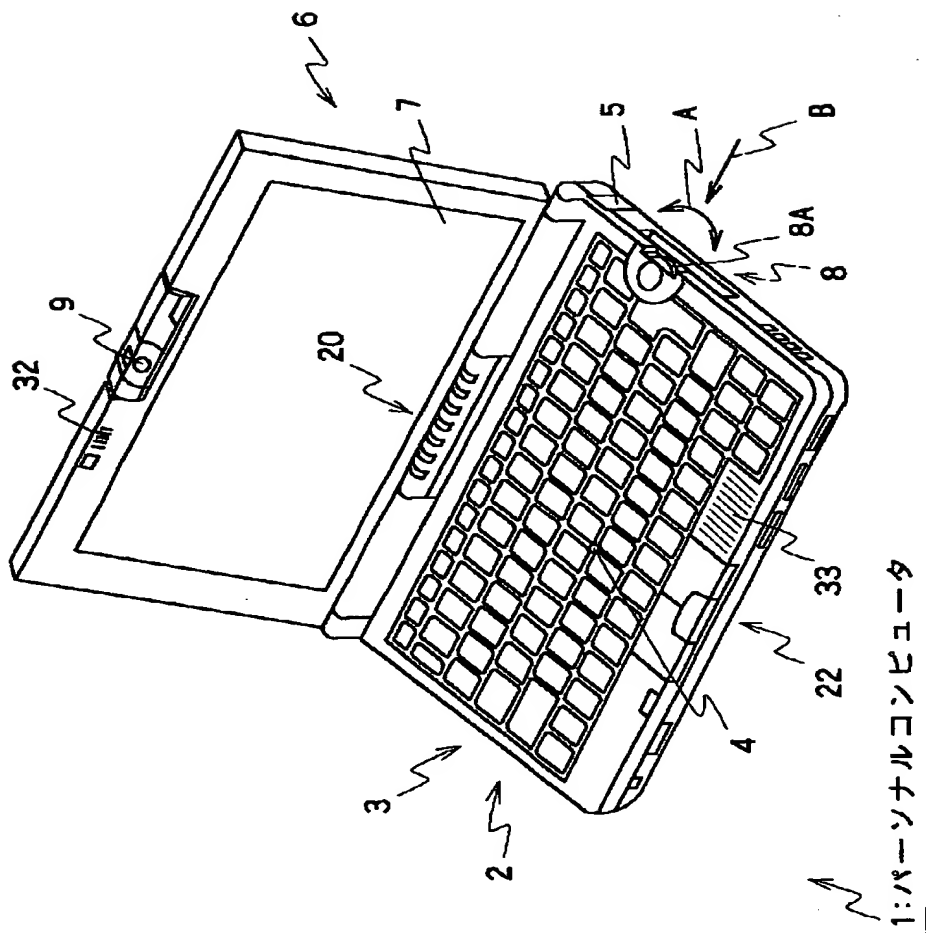
編集の説明に供する平面図である。

【符号の説明】

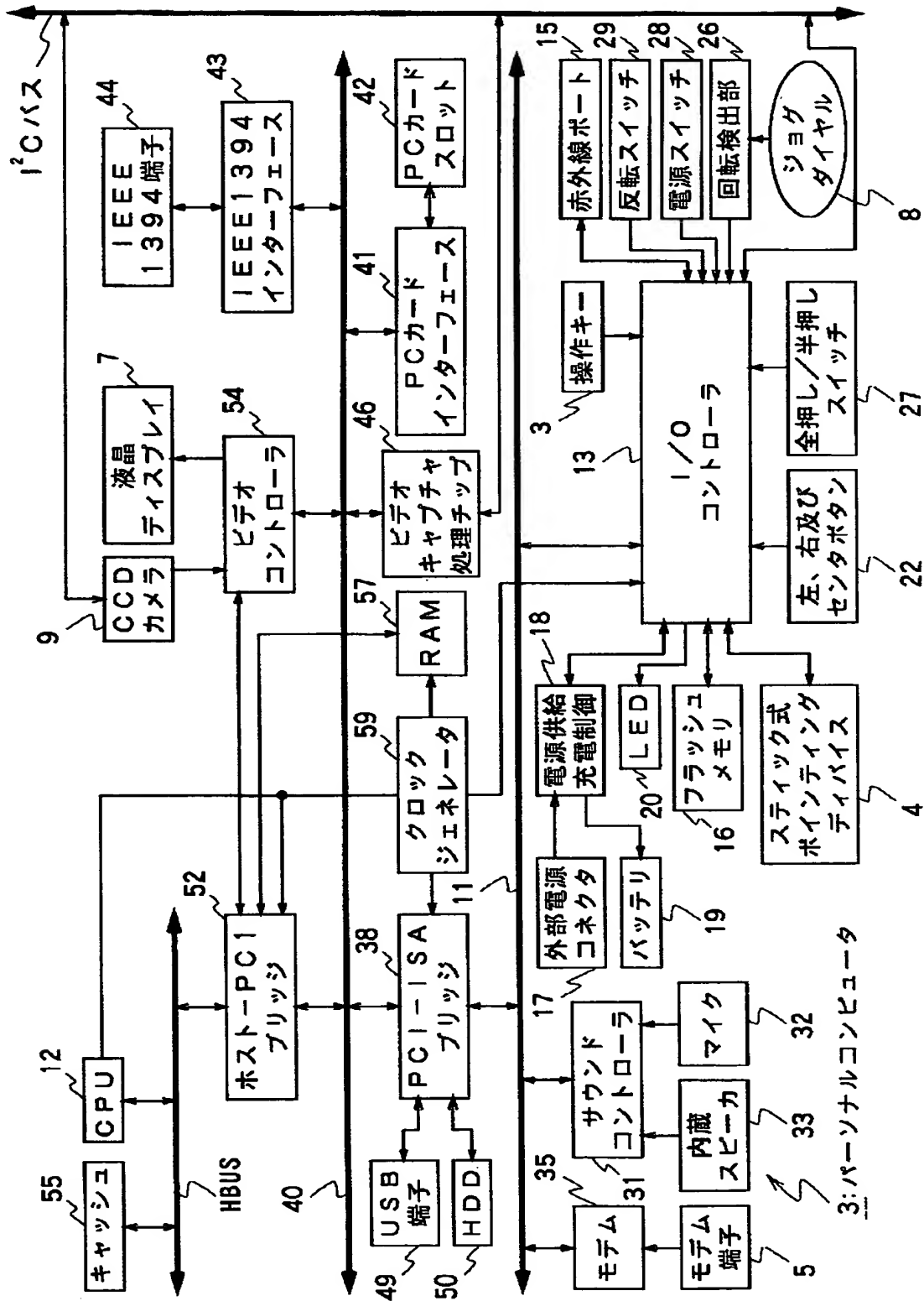
1 …… パーソナルコンピュータ、 8 …… ジョグダイヤル、 1 2 …… 中央処理ユニット

【書類名】 図面

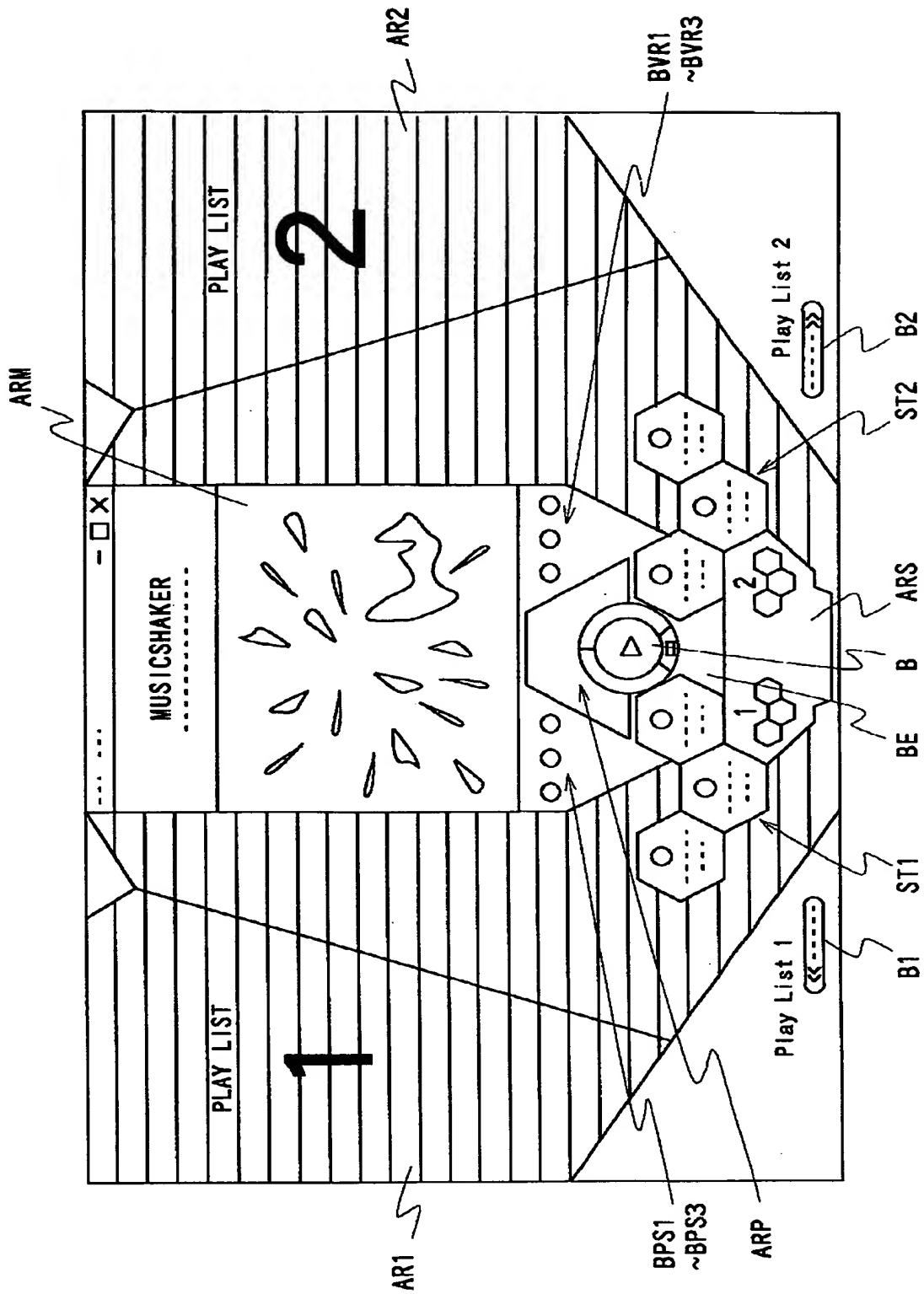
【図 1】



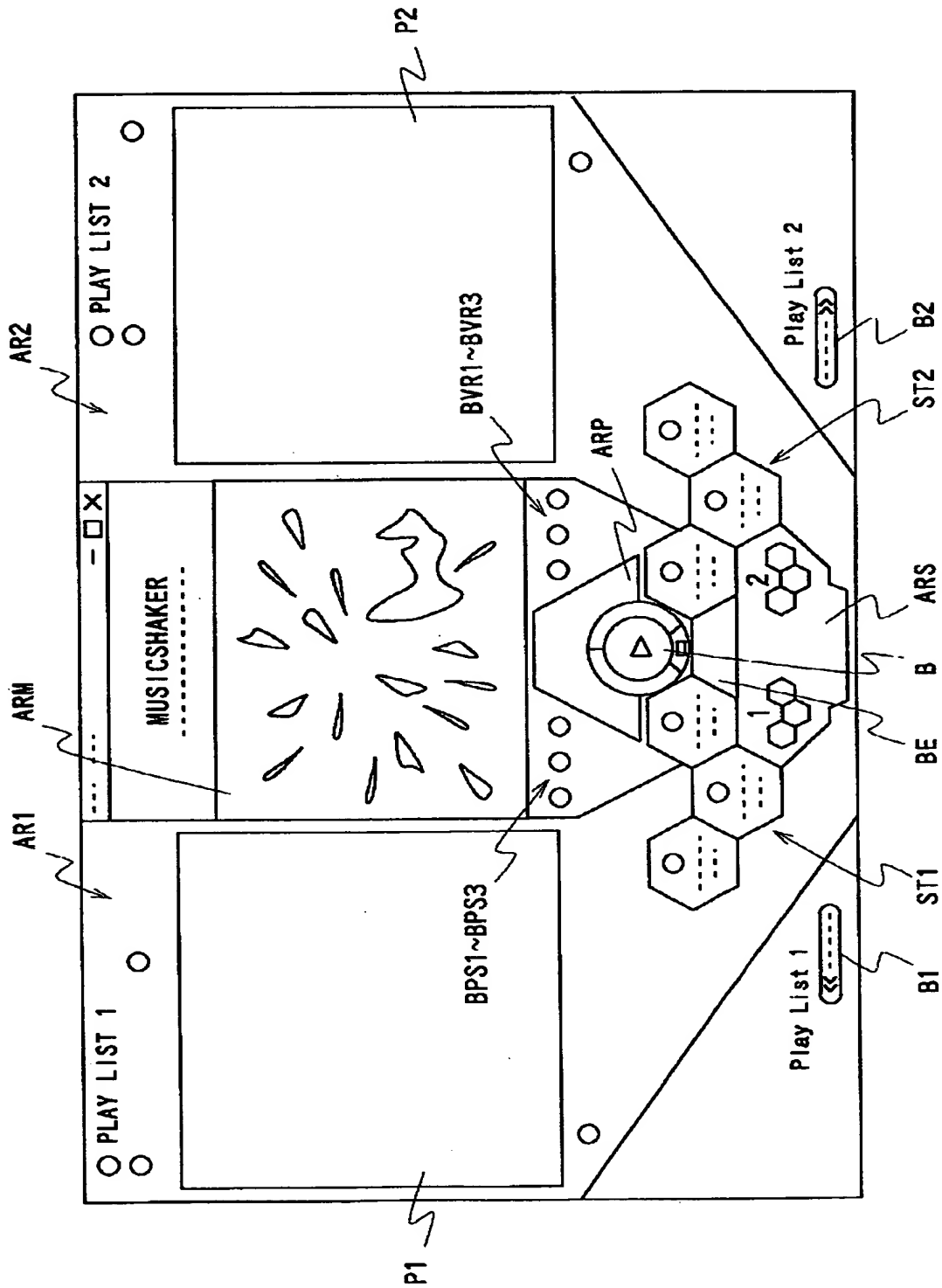
【図2】



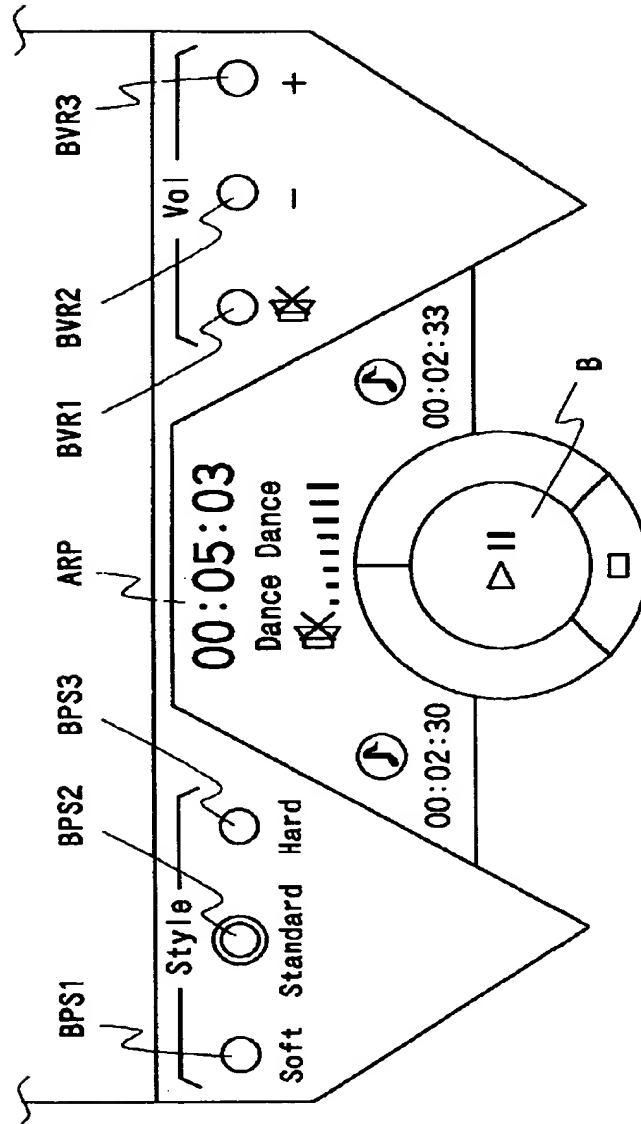
【図 3】



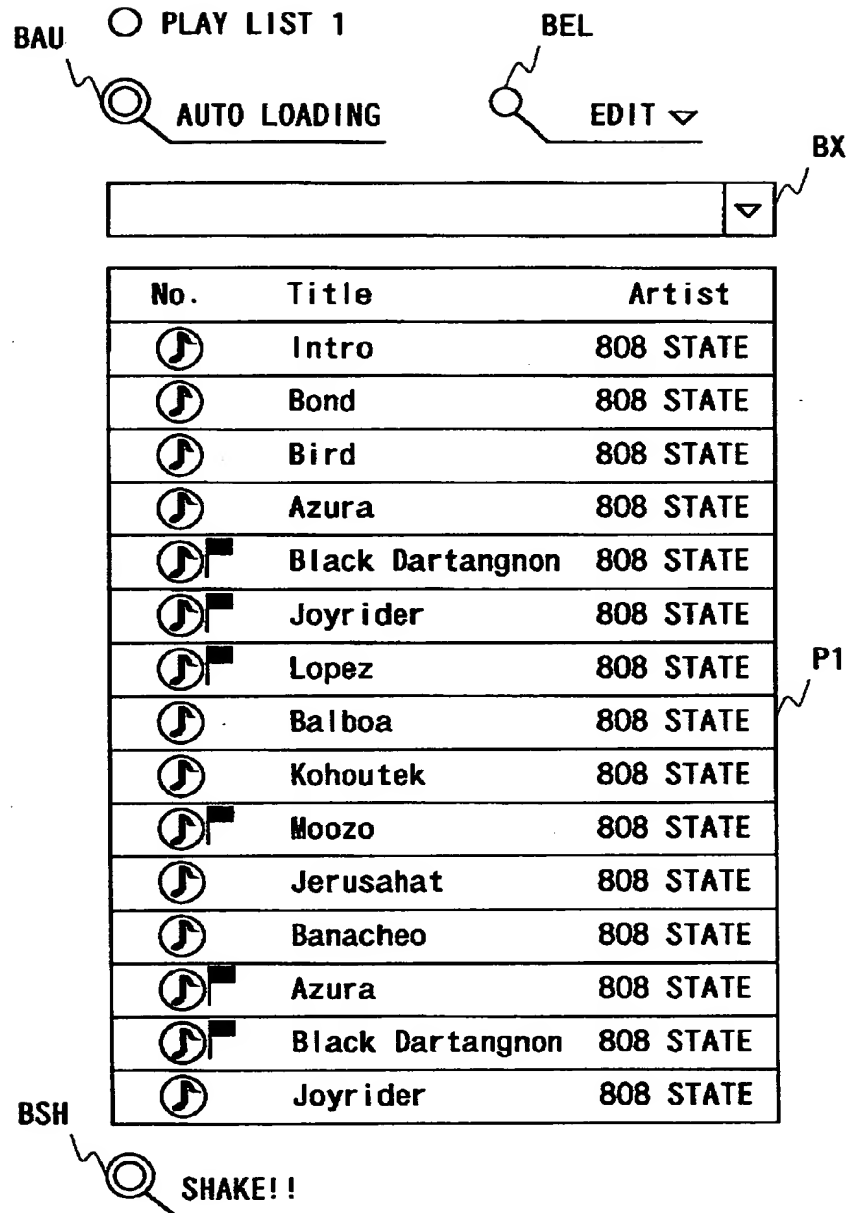
【図 4】



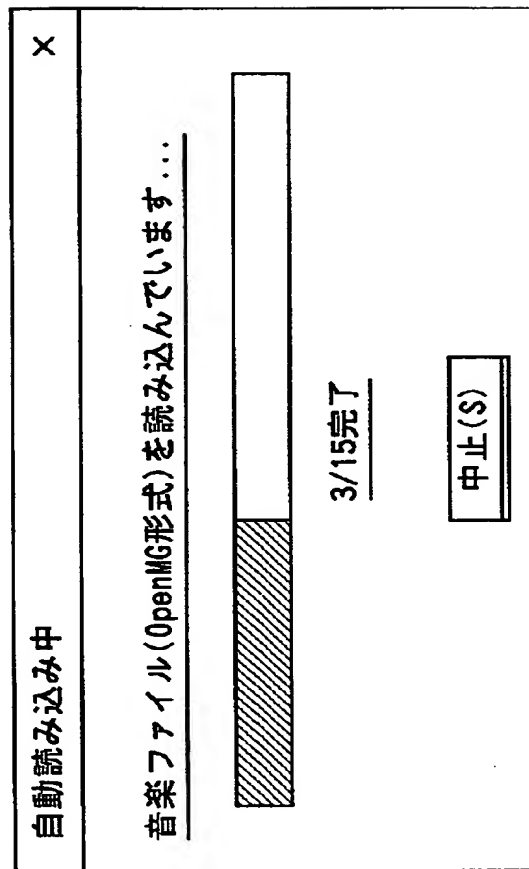
【図 5】



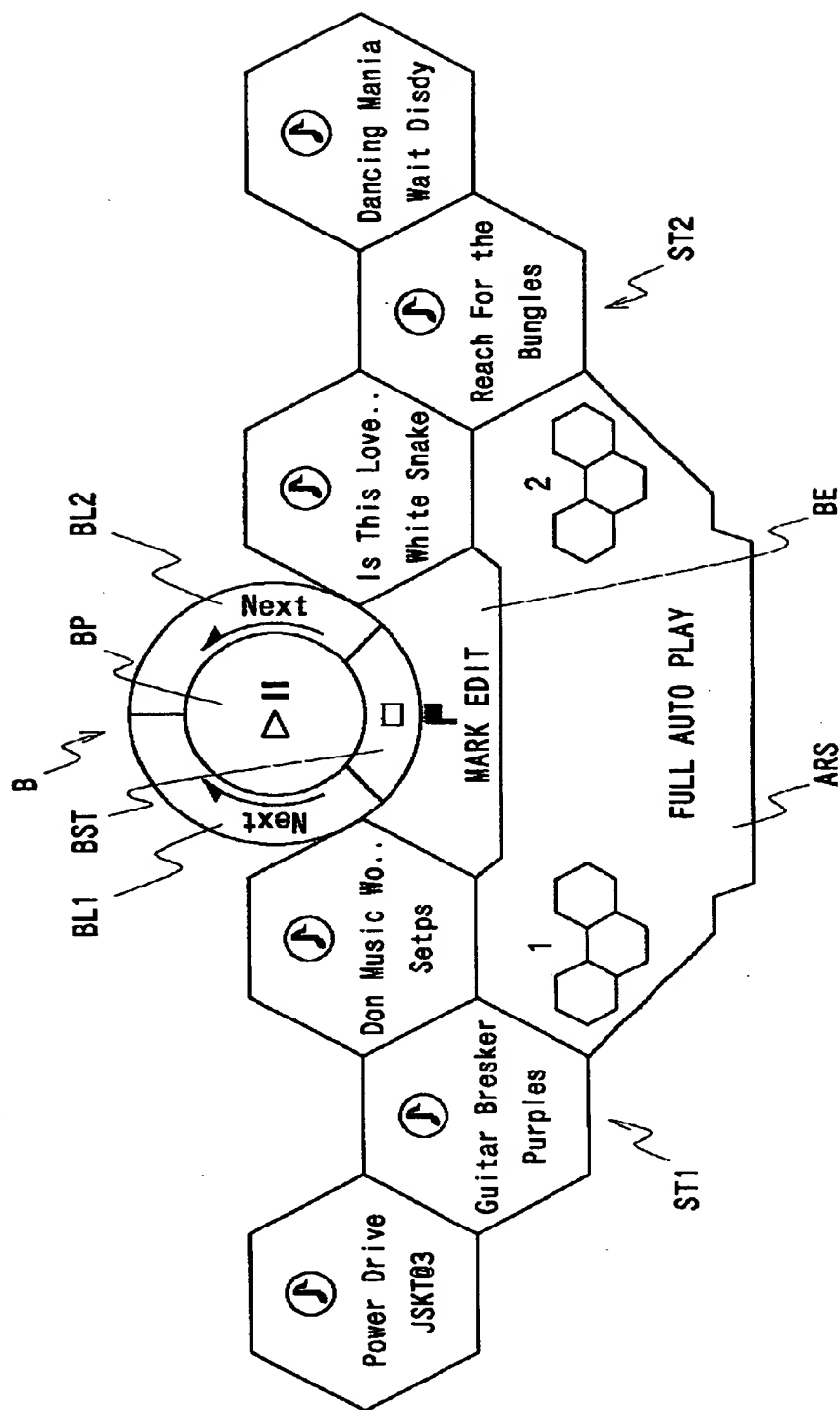
【図 6】



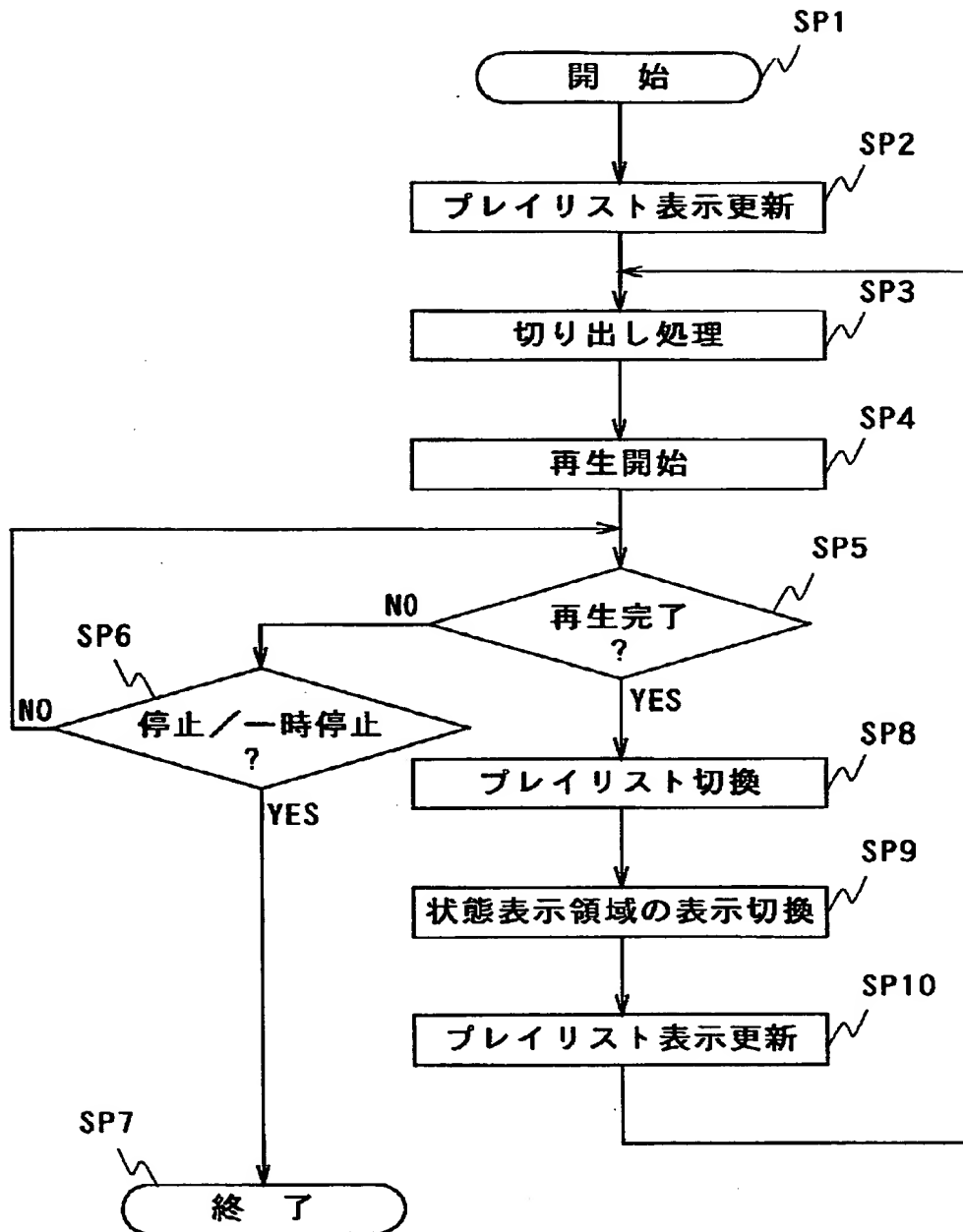
【図7】



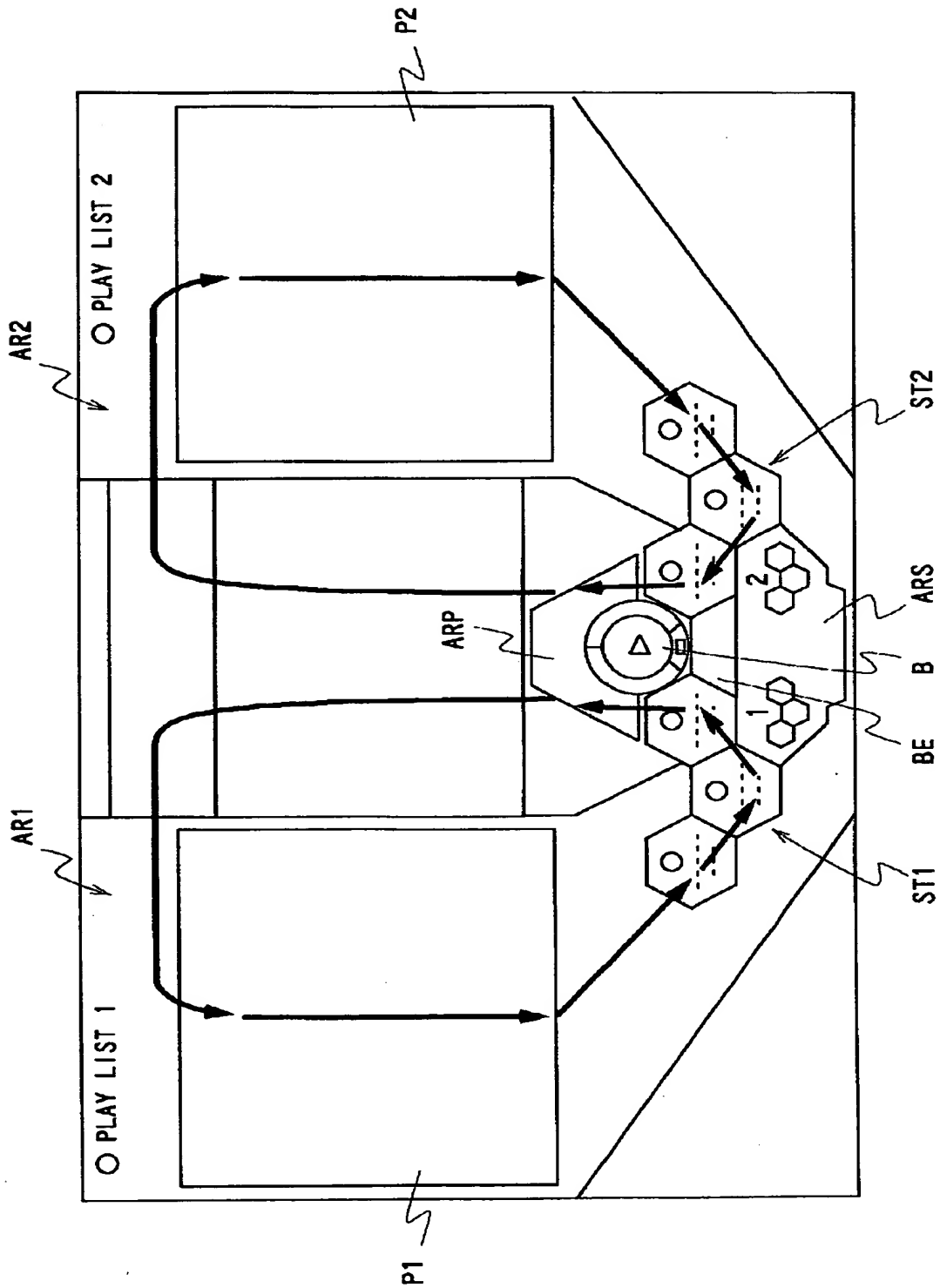
【図8】



【図9】



【図 10】



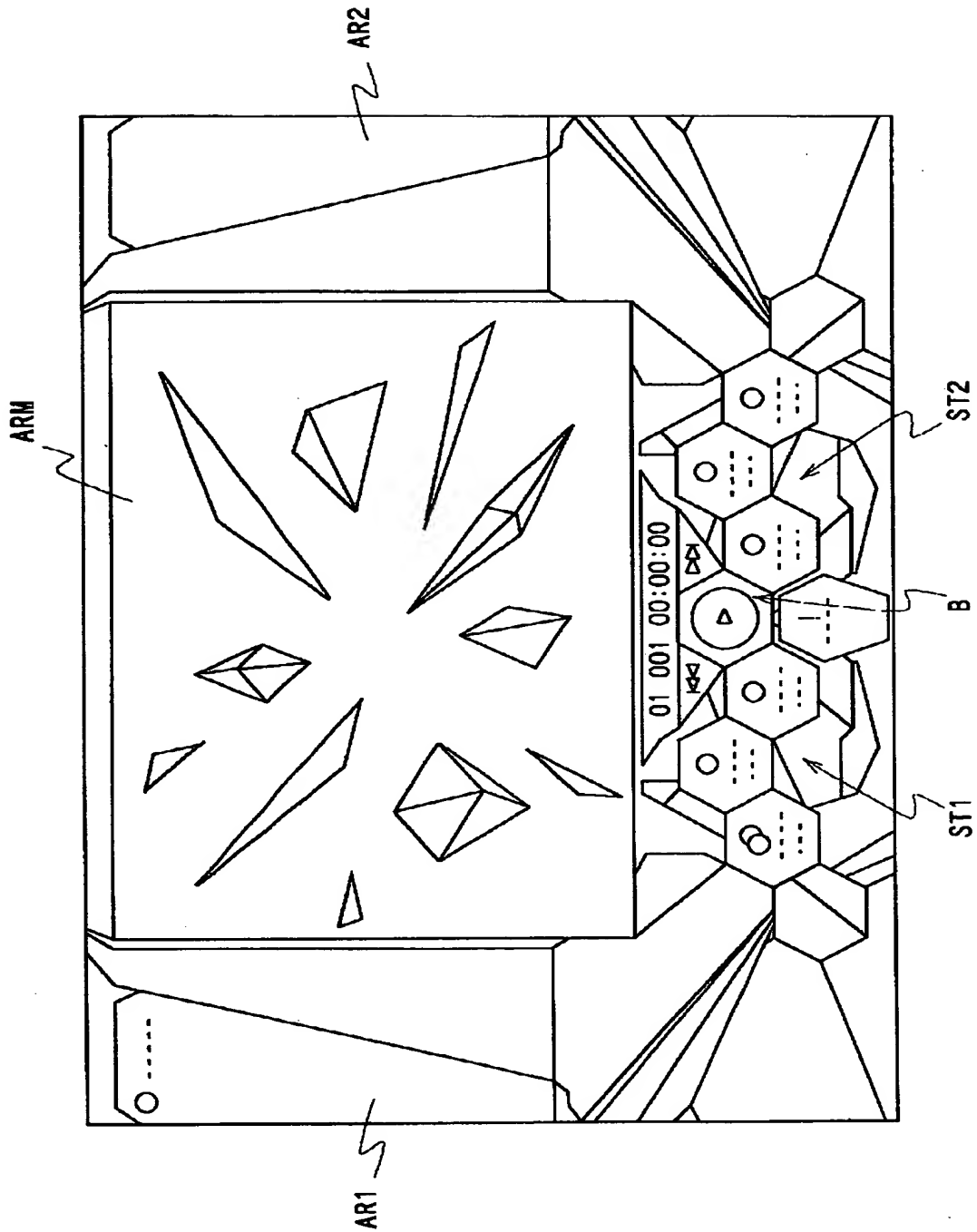
【図11】

スタイル	ハード	標準	ソフト
音量	大	中	小
イコライザ	ロック	ポップス	ソフト
音場	小部屋	スタジアム	大ホール
切 換 情 報	再生基準時間	40秒	60秒
	変化時間	5秒	10秒
	遷移時間	2秒	5秒
GUI情報	ハード	標準	ソフト
動画	ハード	標準	ソフト

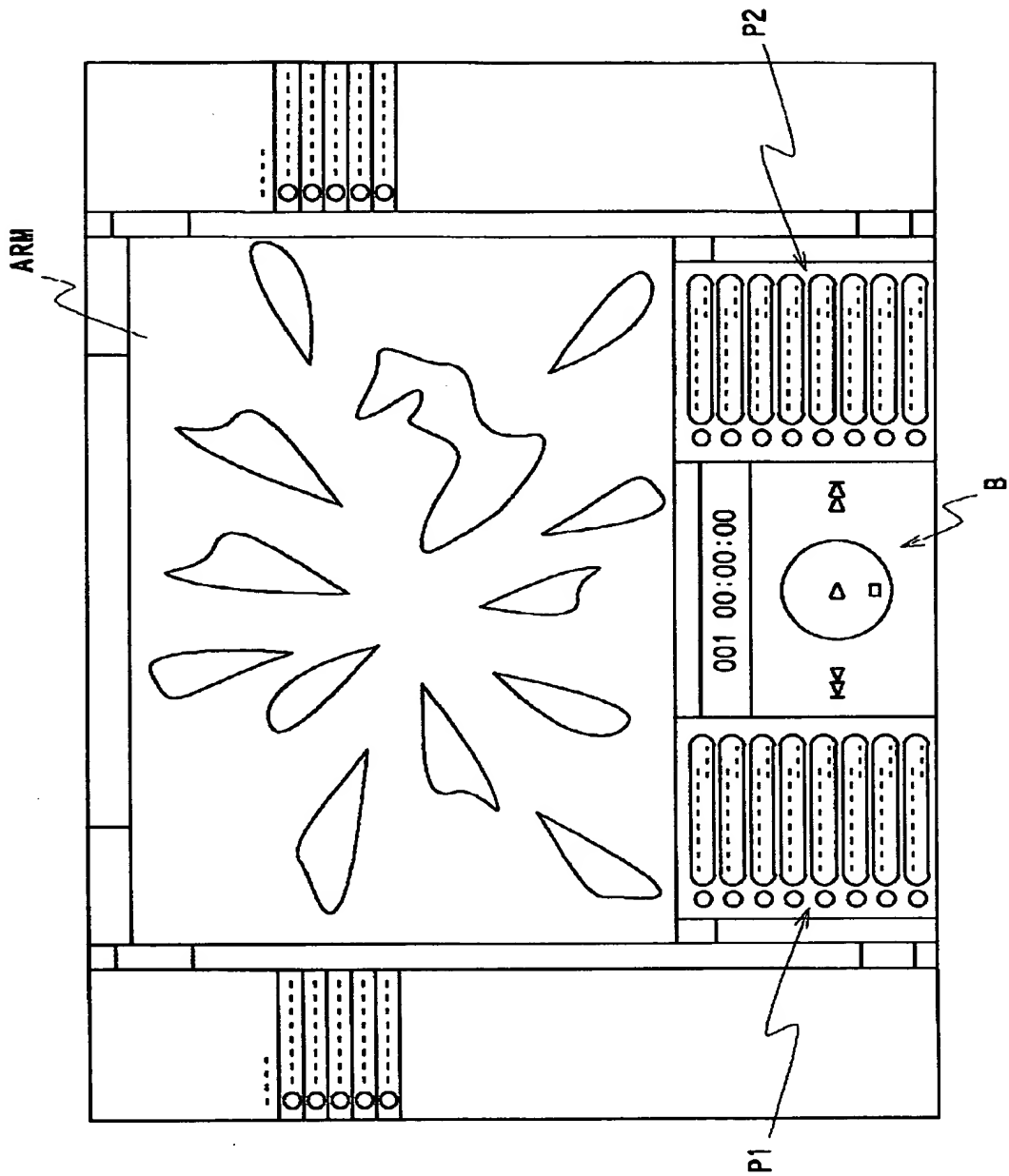
【図 1 2】

スタイル	ハード	標準	ソフト
切換時効果音	〇〇〇	△△△	×××
効果音 1	H 1	S T 1	S F 1
効果音 2	H 2	S T 2	S F 2
.....
効果音 1 0	H 1 0	S T 1 0	S F 1 0

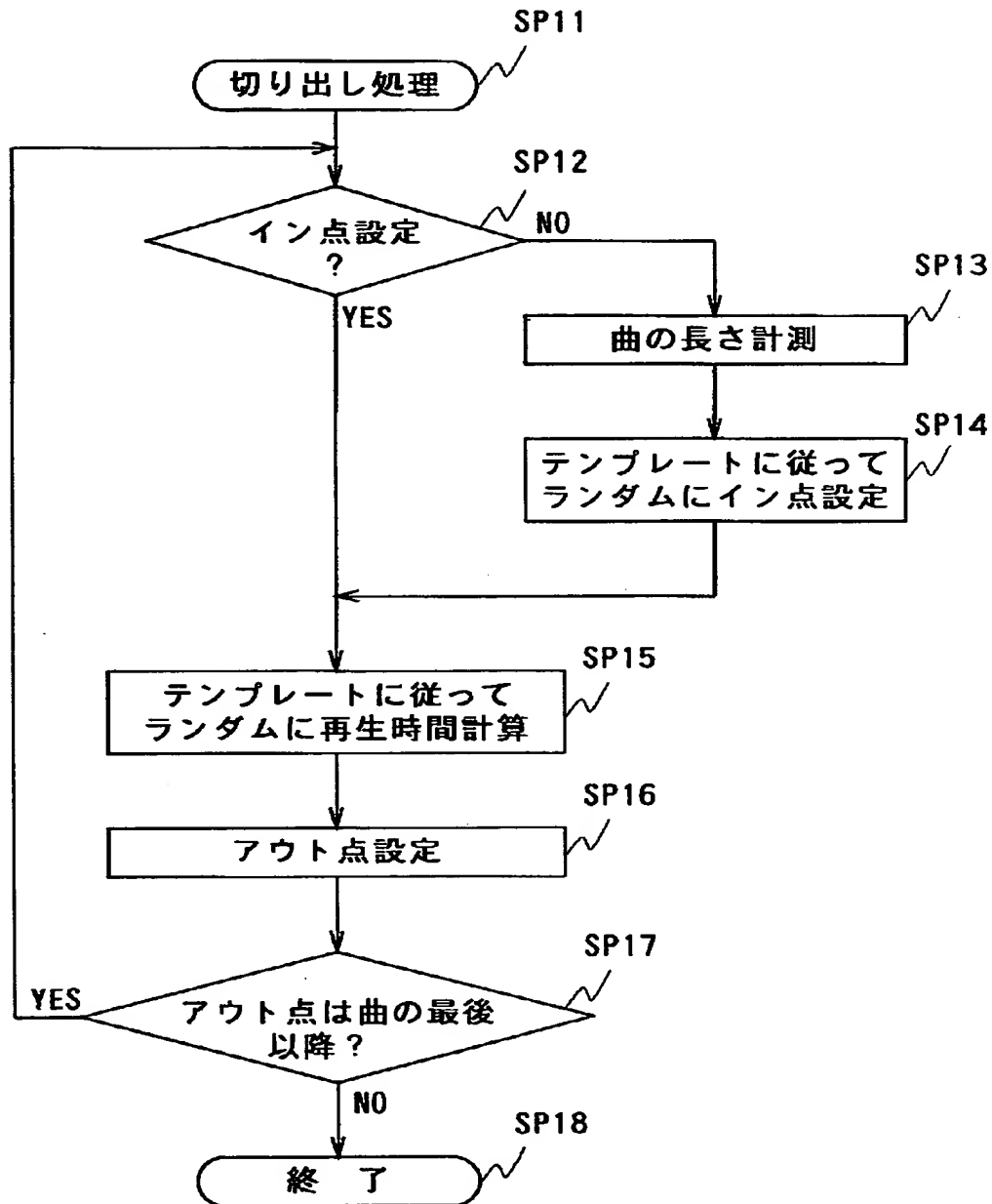
【図 13】



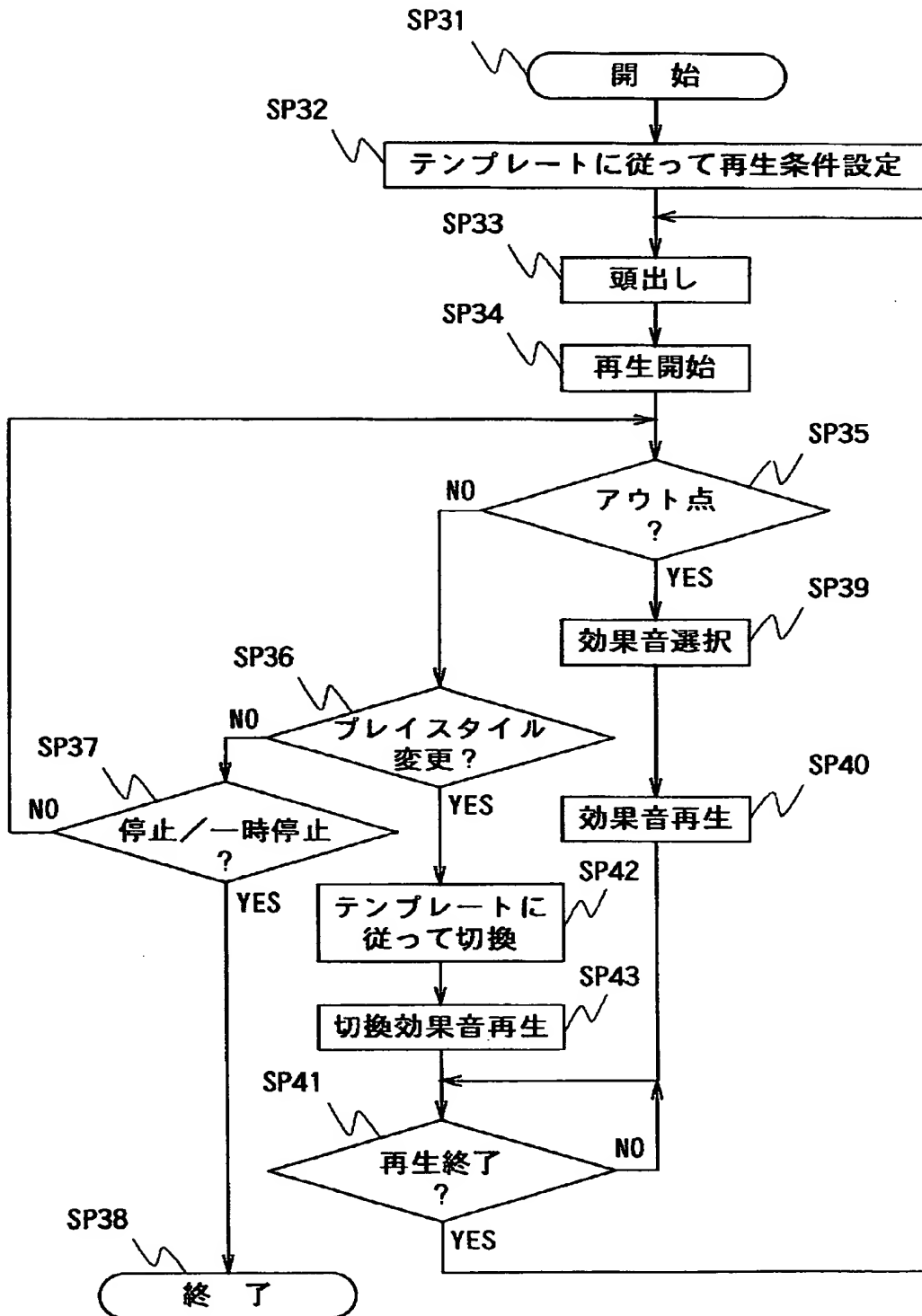
【図 1 4】



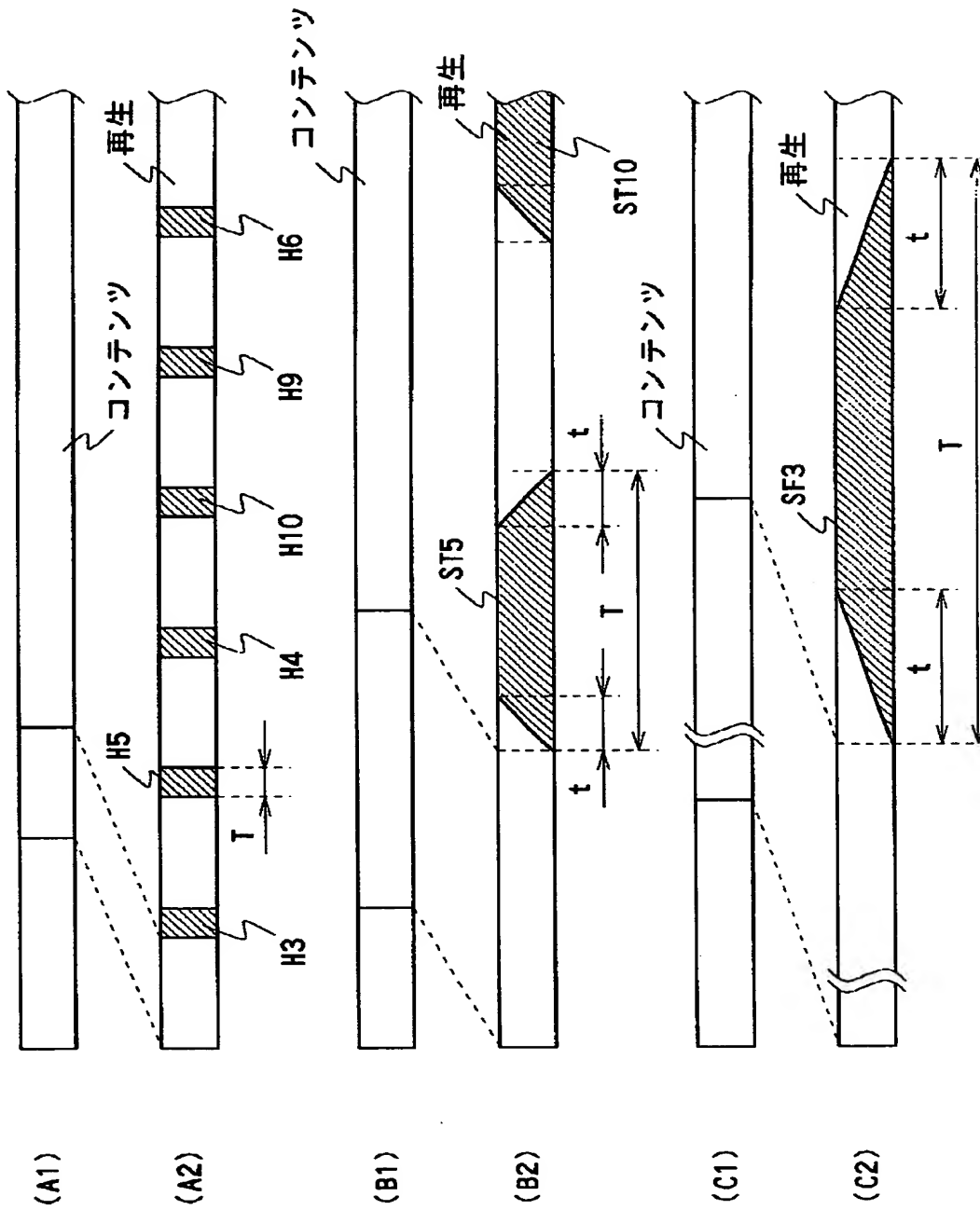
【図15】



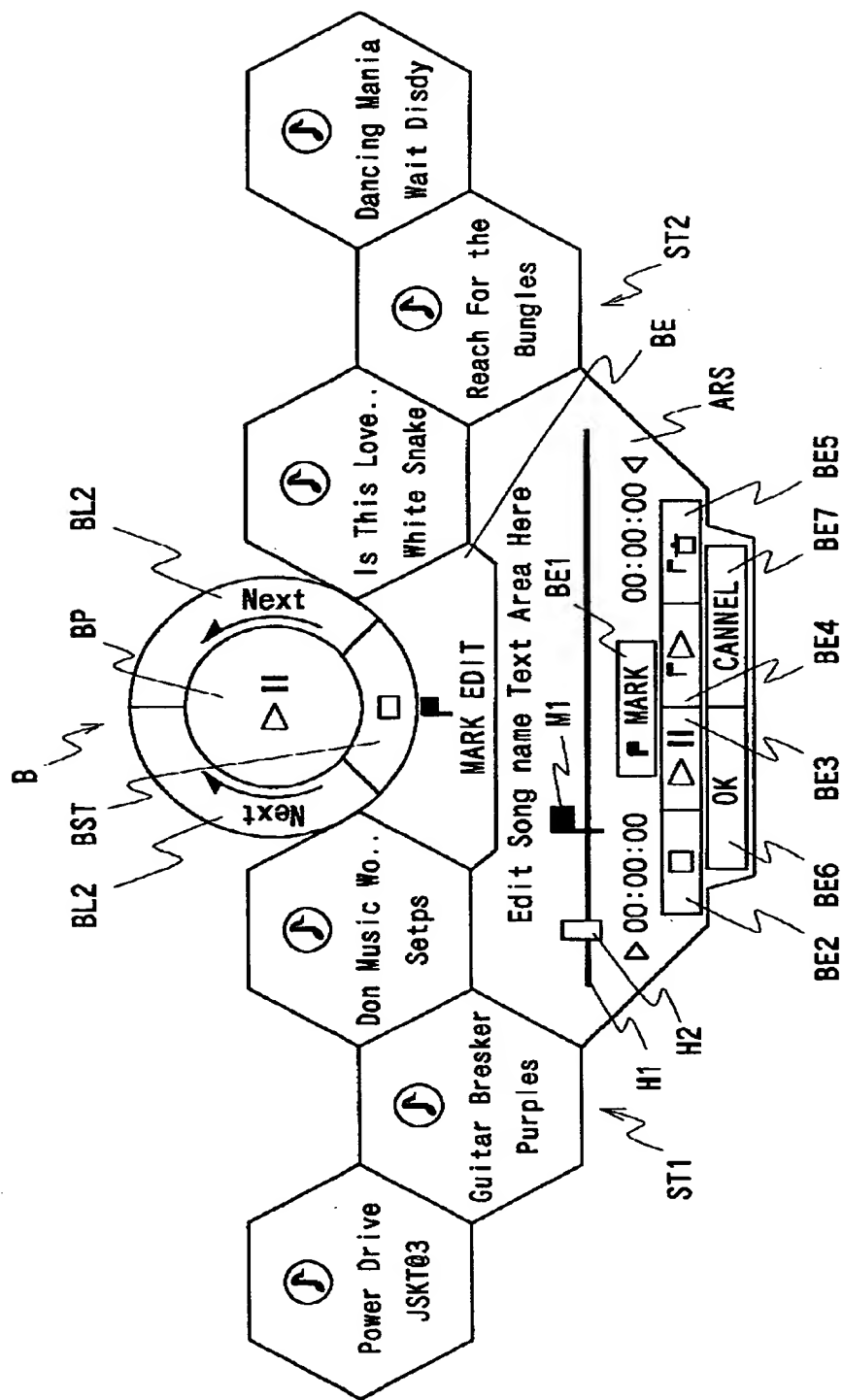
【図 16】



【図 17】



【図18】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 本発明は、再生装置、再生方法及び記録媒体に関し、例えばパーソナルコンピュータによりオーディオデータを再生する場合に適用して、従来とは異なる方法によりコンテンツを再生することができるようにする。

【解決手段】 本発明は、少なくとも再生時間が設定された所定の切り出しのパターンに基づいて、各コンテンツを切り出して連続して再生する。

【選択図】 図 1 7

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [0 0 0 0 0 2 1 8 5]

1. 変更年月日 1 9 9 0 年 8 月 3 0 日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号

氏 名 ソニー株式会社